Joker

DVD V SLOVENIJI

September 1998
Letnik IIIIIII
Cena: 650 SIT

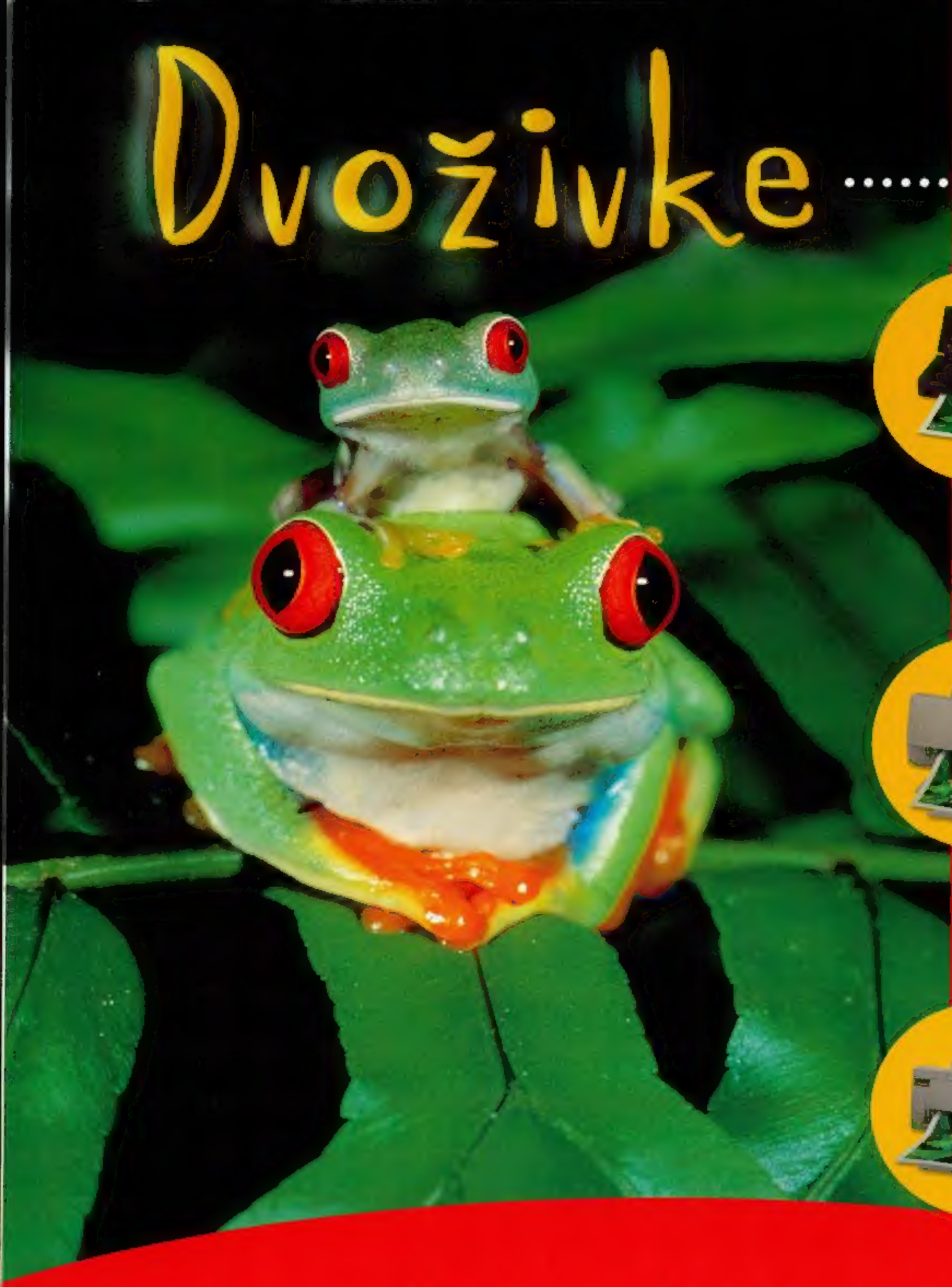
62

NEED FOR SPEED III
COLIN MCRAE RALLY
DUNE 2000
NHL '99
GEX 3D

SOUNDBLASTER PCI 128 IN LIVE
STA PENTIUM II IN VOODOO 2 ŠE VEDNO NAJBOLJŠI NAKUP?

9 771318 461005

Dvoživke



BJC-80

ostalo barvni in črnobeli
fotografij z možnostjo
ročnega skeniranja

BJC-4300

celoten barvni in črnobeli
fotografij z možnostjo
ročnega skeniranja

BJC-4650

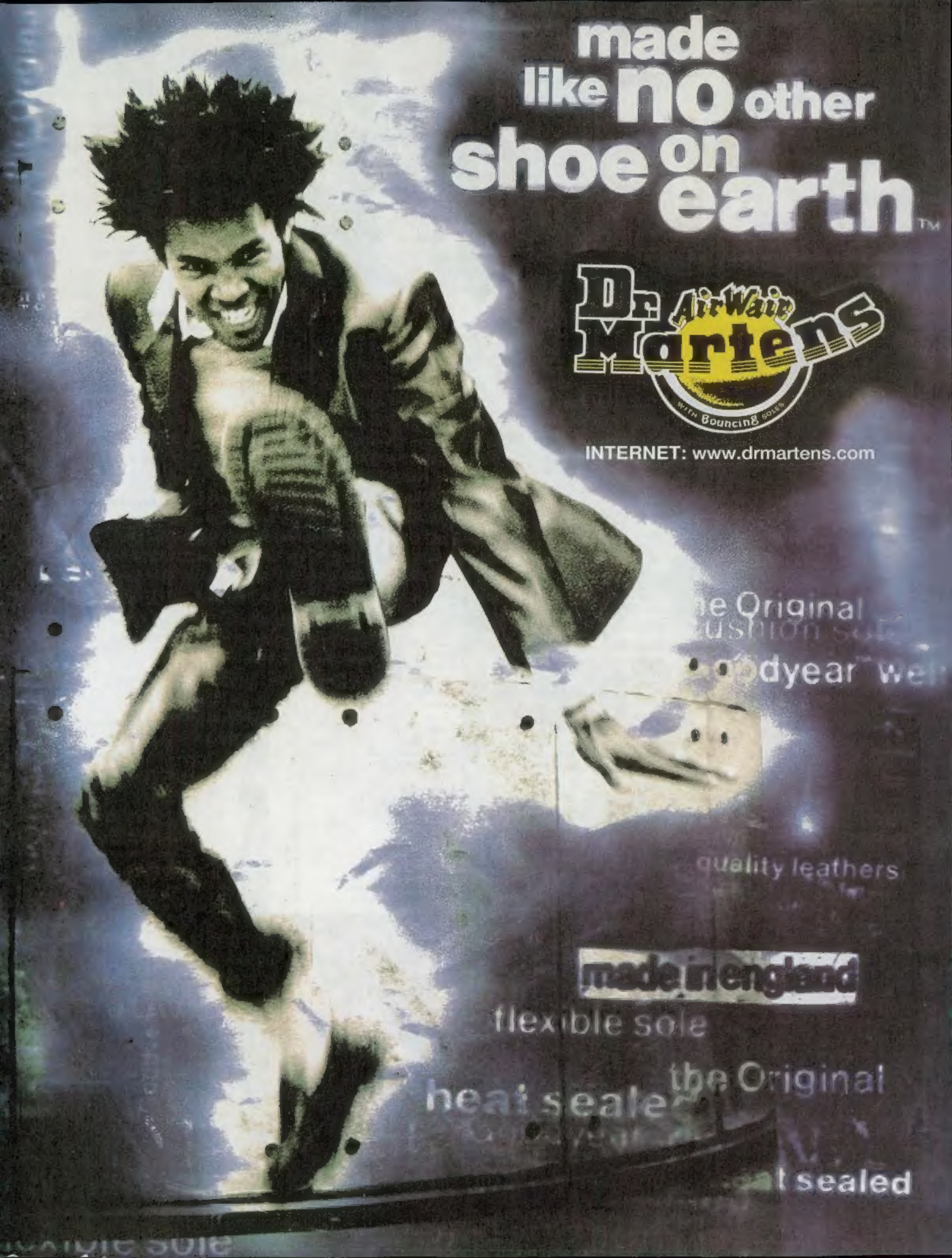
A3 barvni tiskalnik za
Windows in Macintosh z
možnostjo ročnega skeniranja

Moj tiskalnik je lahko tudi skener!

NAJVEČJI POOBLAŠČENI PRODAJALCI: AVTOTEHNA CANON 061/13-12-152, 13-32-220 • **AM MEDIC** 068/321-610 • **ANNI** 061/15-92-363 • **ARCTUR** 065/29-070 • **ARIEL** 064/331-779 • **ATR** 061/17-57-600 • **BIG BANG MEGA** 061/18-52-881 • **BILBAN** 064/326-491 • **BIROBIT** 063/37-501 • **BIROSISTEMI** 061/752-212 • **BIROSTROJ COMP.** 062/26-992 • **BIROTEHNIKA BABIČ** 066/37-300 • **BIROX** 061/576-259 • **CHIP** 063/715-160 • **COMING** 061/125-67-03 • **COMTRON** 062/221-303 • **COPIA** 061/13-20-223 • **COPIS** 061/16-88-088 • **FIMEX** 063/862-480 • **GAMBIT TRADE** 061/13-76-333 • **JEROVŠEK COMPUTERS** 061/714-975 • **KOPA** 0602/43-758 • **MENTEK** 061/274-130 • **MK BIROOPREMA** 061/18-87-437 • **MK TRGOVINA** 061/16-12-334 • **MRAK** 061/267-748 • **PCX** 061/15-12-333 • **ROLAN** 062/300-07-00

avtotehna®
CANON d.o.o.

Canon
UŽITEK JE DELATI Z NJIM.


made
like NO other
shoe on
earth™
Dr Martens
AirWair
With Bouncing Soles
INTERNET: www.drmartens.com
e Original
dyear wel
quality leathers
made in england
flexible sole
heat sealed
the Original
t sealed

KAZALJKO

Oznanila:

Combat Flight Simulator, Railroad Tycoon 2, Pe-

opie's General, Monaco Racing Simulation, NBA Live 99, Dungeon Keeper 2, Shogo... 7

Igrovje:

Motocross Madness 32

Hardwar 34
Carrier Strike Fighter 35
Urban Assault 36
NHL 99 38
Need dor Speed 40

Gex 3D 42
Wing Commander: SecretOps 51
Colin McRae Rally 52
Jetfighter: Fullburn 55
Of Light and Darkness 56
Get Medieval 57
Dune 2000 58

Montezuma's Return 60
Tiger Woods 61
Revenge of Arcade 61
Tribal Rage 61

Železnina:

Zvok PCI 70
DVD v drugo 72
Celeron, j/n? 74

Je voodoo 2 naj? 76
Elementi grafičnih kartic 80

Interni neti:

Netlajf #18 82
Kopice 83

Ostalo:

Zakaj zamujajo? 20
Quake 2, n-tič 26
Unreal po netu 28

Še vedno tu:

Uvodnjak 5
Kaslc 24
Crtič deluks 25
Dan potem 30
Slikosuk 63
Namiznik 64

Naga baba™ 82
Kviznik 85
Štorlja 86
Kražka 90

Oglaševalci:

Avtotehna - Canon 2
DR. Martens 3
Mantis 8
Colby 11
Cenex 12
JAE 16
Viktor 22
Hewlett Packard 23
Mobikart 24
Amadej 27
Cockta 29
Altech 31
BoCom 39
Laser plus 54
Iskra računalniki 54
Continental 62
IRTS 67
Laser plus 69
KFM 73
PC Hand 77
Mlacom 81
Aplikon 83
Kos computers 84
Euroteam 2000 84
Joker klub 87
Jerovšek computers 91
Jerovšek computers 92

Prsna bradavička na naslovnici pripada Maxu iz Montezumove vrnitve.

Joker

Izdaja:
Alpress, d.o.o.
Dunajska 5, Ljubljana

Direktor Alpress d.o.o.:
Samo Žargi

Naslov uredništva:
Dunajska 5, Ljubljana
tel.: 061/173-82-83
tel/faks: 061/173-82-84
električni naslov:
joker@amadej.si

Glavni in odgovorni urednik revije Joker:
David Tomšič

Design in prelom:
David Tomšič

Člani uredništva:
Sergej Hvala, Uroš Golja, Mitja Indof, Aleksander Hropot, Rok Andič, Sabina Smodej, Martin Žumer

Lektor:
Sergej Hvala

Ilustrator:
Primož Bertoncelj

DTP:
Alpress Design Studio

Oglasno trženje:
Jure Triller
tel.: 061/173-82-83

Naročnine:
tel.: 061/173-81-23,
061/173-81-24;
naročniki imajo 15% popusta za šest mesecev in 20% za dvanajst mesecev

Distribucija:
Delo prodaja

Tiska:
DELO - Tiskarna, Ljubljana

Revija izhaja 15. v mesecu.

Na podlagi zakona o prometnem davku (Ur. list RS št. 4/92) in po mnenju Ministrstva za informiranje (št. 23-92/5 z dne 30.1.1992) sodi edicija med proizvode informativnega značaja, za katero se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5 odstotkov.

ISSN 1318-461X

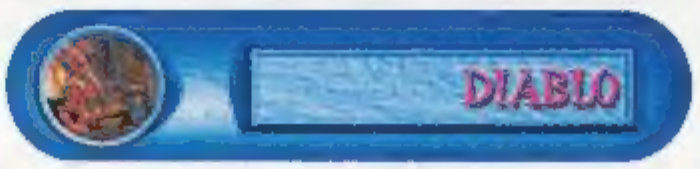
UVODNJAK

Febola reče, da ima vsaki normalen ljudek rad morje, sončenje in bifejske športe, kot so pikado, stolni fudbal in bilijard. Družbenim normam, pisanim ali nenapisanim, pač ne gre oporekati. Resda so kršenja prvih bolj neugodna in veliko slovenskih voznikov je rezultat scanja proti vetru izkusila (dobesedno) na svoji koži. Tričetrt jih je fasalo zlatenico, ostali dve tretjini pa sta postali misijonarji dobre volje na Kitajskem. A pustimo te dobrotnike. Meni namreč do tega ni, zato ubogam ženo, šefa in oblast. Morje, ni druge. Ker sem zagrizen patriot in podpiram slovensko industrijo, je bila odločitev lahka - tistih par skal slovenskega Primorja.

Ljudstvo primorsko se je na klobaso pločevine, ki se je vila s Črnega kala, dobro pripravila. Odrli jih bomo kot mačke, je bil njihov slogan, varno skrit v zavetju turističnih nagljev. Cene so navili do maksimuma, nakar se ljudstvo celo čudi, zakaj Čehi hodijo v restavracije samo scat. Ziher so te nategnili, da to sploh omenjaš, boste porekli. God damn, da so me. Na suho. Večkrat. Popolnoma legalno, oštja. Da plačaš v lokalni čevapčinici za dva decilitra ledenega čaja toliko, kot v trgovini za poldrugi liter, niti ni prehudo razmerje. (Navsezadnje, tipi vsaj vedo, kaj ledeni čaj je, ne pa konobari na oni strani Dragonje, ki ti željo po ledenem čaju v kali zatajijo: "Šta? Prvo da ga kuvam, a onda da ti ga i ladim???") Huje je recimo, da v tradicionalnem Šipac baru™ računajo za sedem francoskih krompirčkov vrednost desetih kil krompirja. 'Go with the flow', pravi ameriški rek, in sam sem se ga držal. Kaj pa morem? Vlačiti deset kil krompirja na plažo? Nič ne dvomim, da bi ne bil sit - navsezadnje bi ga Febola, mojstrica vseh prstnih vragolij, olupila v treh zamahih, sonce pa je itak popolnoma podivjalo in pošiljalo proti ranjki Zemlji take vročinske valove, da je še zamorce opeklo. A črnecev meni malo mar, težava je bila, da sonce ne vpliva blagodejno na mojo inteligentno bledo polt. Mavža, tista 'da pocrniš, a ne da izgoriš', bo kot nalašč. Potunkal sem se v faktor 20 in se v zaupanju v hipersposobnost kemikov in kozmetikov začel pražiti kot odojek. Čez dva dni sem bil tak, kot bi preživel noč v čebelnjaku. V jezi sem se ponovno lotil navodil na čudežni tubi. Glej ga, zlomka, morska voda je sprala črke. Očitno sem kupil faktor 2, ničlo pa je nadebudni nekdo pripisal s flomastrom. In če se prav spomnim, bi prisegel, da je namesto 'da pocrniš' pisalo 'da pocrveniš.' Mamu jim.

Piko na i je mojim mešanim občutkom o kakovosti slovenskega obmorskega turizma postavil rak. Preminul rak. Dobil sem ga namreč na rižoti. Ok, razumem, da v Primorju rižote vsebujejo morske sadeže. Ampak crknjenega raka pač človek težko spregleda. In ne mislite, da je šlo le za kakšen repek. Kje pa. Na vrhu riža je večno spanje opravljal čisto cel, zaresen rakovski kadaver, in molel vseh osem od sebe. Kako se je trupelce znašlo v moji skodeli, ne vem, in me tudi ni pretirano zanimalo. (Kot me tudi ni zanimala njegova anatomija, čeprav sem bolj nehote kot nalašč v grozi opazil, da ima ta reč zobe. In to ostre zobe. Podobne alienovskim. Na noben način bi ne želel biti v vlogi kakšne majhne ribice, ki se bi po spletu nesrečnih okoliščin znašla v rakovih kleščah in nadaljevala svojo poslednjo pot proti njegovemu gobcu.) Dejstvo je, da je tisto crkovina, pod njo pa moj plačani futer. Resda sem slišal, da človeki rake celo jemo, ampak saj Italijani bojda jedo golobe, kar pa še ne pomeni, da bi v svoji župi tolerirali kakšnega celega poginulega golobčka z kljunom in perjem vred. Tudi govedo jemo navsezadnje, a ne bi bil čisto nič navdušen, če bi dobil pri McDonaldu med kruhom kravo. Teoretično neizvedljivo, mislite? Sam sem bil prepričan, da obstaja ničelna možnost, da dobiš na vrhu svoje jedi raka, ki bolšči vate s svojimi čudnimi očmi, v katerih piše 'Dotakni se enega rižka, pa te s svojimi strašnimi zobmi ugriznem.'

Jokerjevih 10



Najsrečnejši:

1. 1. Igor Dušević, 1000 Ljubljana - X-Files
2. Daniel Šahjan, 9000 Murska Sobota - Vangers
3. Tilen Založnik, 3000 Celje - Industry Giants

Nagrade so:

Need for Speed 3
WarGames
Jetfighter: Fullburn

Najbolj pričakovane igre:

JOKERJEV disc TLAČENKA 18

*CD, ki ga prejmejo le naročniki revije joker. Ako že niste, zavrtite 173-81-23!

Osemnajsta tlačenka™ je natlačena z:

IGRE

Hardwar
Recoil
Small Soldiers
Motocross Madness
Rainbow Six
Tiger Woods Golf 99
Space Bastards
Ares Rising
Art of War
Echelon
Lode Runner 2
Zajček ne jezi se
V2000
Carmageddon 2
People's General
Jagged Alliance 2
Brunswick Pro Bowling
Starcraft Brood War
Cyber Strike 2
Urban Assault

PROGRAMI

Ulead Photoimpact 4
Living Album Pro 98
Ultra Edit 5.20
ACDSee 2.23
MS Media Player
Antiviral Toolkit Pro
Hyper Snap Pro 3.20
Norton Antivirus 98
Windows Commander 3.51
Power Strip
WinAMP 1.92
Sysenhance II
WinZip 7.0 beta 3
Quicktime 3.0

INTERNET

Netscape 4.06
GetRight 3.20
ICQ 98a 1.30
VDO Player 3.02
Live Picture Viewer 3.2
Real Player G2 beta

...popravki za same dobre igre - Unreal OpenGL, Red Baron II 3Dfx, Q2 3.18...

Pa še vsi gonilniki in raznorazni dodatki....

Combat Flight Simulator

Morda ne veste, toda že leta striktno civilna simulacija letenja, MS Flight Simulator, je v svoji prvi inkarnaciji (še za procesor 8086) vsebovala misijo, v kateri ste v drugi svetovni vojni leteli nad Nemčijo in - STRELJALI! In Microsoft se bo jeseni vrnil h koreninam - MS Combat Flight Simulator: WWII Europe Series, kot se glasi polno ime igre, bo bojna simulacija letenja z letali iz druge svetovne vojne. Takih bo to jesen vse polno - med drugim Jane's WWII Fighters, Screamin' Demons Over Europe in Europen Air War - vendar Microsoftovi programerji vseeno menijo, da bodo ustvarili

najboljšo tovrstno igro. Leteli boste lahko v dveh enoigralskih kampanjah, bitki za Britanijo (1940-1943) in bitki za Evropo (1943-1945). V vsaki bo po osemnajst nalog, igrali pa boste lahko kot Nemec ali zaveznik v osmih različnih letalih. Med kampanjo boste svojemu navideznemu liku nabirali čine, napredovanja in odlikovanja. Žal si misije ne bodo sledile dinamično, zato pa bo dodeljevanje ciljev in sovražnikov v njih naključno, torej vedno drugačno. K temu gre dodati menda superiorne umetne inteligenčkote, ki bodo omejeni inu obremenjeni z istimi stvarmi, kot človeški piloti. Nasvetlejša točka Combat Flight Simulatorja je pak izjemna zvestoba resničnosti. Druge tovrstne simulacije, ki nas še čakajo, bodo morda žrtvovale nekaj realizma za lažjo dostopnost in višjo stopnjo igralnosti - ne pa tudi CFS. Vsa letala se bodo obnašala točno tako, kot so se v resničnosti. Ustrelite hurricana MK1 v kompresor hladilne tekočine in dim, ki se bo začel valiti iz letala, bo bel; ustrelite ga v motor in dim bo črn. Mustang P-51 bo imel svoj gravitacijski karburator, in tako naprej. Igra bo izkoristila podporo večim monitorjem v Oknih 98, tako da bodo lahko igralci več prikazovalnikov uporabili za različne poglede. Poleg tega bo grafika prav neverjetna. Combat Flight Simulator bo tekel pod popolnoma predelanim grafičnim srcem iz FS in bo hkrati ena prvih iger, ki bo podpirala DirectX 6.0 in bo v celoti tekla v 16-bitni barvni globini in skozi Direct3D. Število podrobnosti na tleh bo izjemno, saj so avtorji v igro zapekli prave podatke o geografiji Evrope, od Berlina do Londona in večine zahodnega dela stare celine. Od ene do druge točke bomo tako lahko leteli zgolj z opazovanjem rek, železnic (z vlaki) in cest (po katerih bodo vozili avtomobili).

Povrhu boste lahko lastniki Flight Simulatorja v CFS prenesli geografske podatke iz FS 95/98 - tako se boste lahko nenadoma spopadali nad Chicagom, New Yorkom ali Havaji. Prav tako pa boste mogli spreminjati tudi letala: na boeing 747 boste montirali bombe in strojnice ter z njim bombardirali Berlin. Seveda bo igra podpirala večigralski način, in to prek mreže, kabla, modema in interneta (Internet Gaming Zone), v načinih vsina-vse, samo eden preživi, solistično letenje in moštveno letenje. Drugega izraza, kot turboslin!, pač ni.

Giants

Giants bodo nova igra izpod peres kreatorjev znanega MDKja, enega najbolj izvirnih špilov lanskega leta. Štorija govori o spopadu ogromnih bitij na skrivnostnem planetu, skritem v osrčju ogromne nebule: za nadzor nad njim se borijo Sea Reaperji, Meccaryni in Kabuti. Vsak ima seveda svoj povsem legitimen in ultra pomemben razlog, vendar nas to ne zanima. Bolj pomembno je, kako bo zadevo igrati. Vse skupaj bo precej spominjalo na nekakšen Populous v ogromni obliki, kjer bogove zamenjajo prej omenjena titanska velebitja. Svoje nasprotnike boste lahko spravili pod rušo lastnoročno, pri čemer jih boste lahko požrli, požgali, utopili in pokopali pod plazovi (spreminjali boste lahko podobo planeta in tako med drugim ustvarjali pastil), za razvoj pa boste uporabili svoje častilce, humanoidne prebivalce. Omenjena tri ljudstva se bodo med sabo precej razlikovala: Sea Reaperji bodo precej nepredvidljiva, spiritualna bitja, ki bodo lahko predvidela napade svojih nasprotnikov, potovala bodo prek morij in nadzorovala sile narave (tornadi...). Meccaryni bodo lahko potovali po vesolju in bodo imeli tehnološko ter številčno prednost. Ogromni Kabuti bodo lahko sceloma požrli svoje nasprotnike in jih preprosto zgazili, vendar bodo priklenjeni na suho zemljo. Pridih čudnosti in satire, ki je zaznamoval MDK, bo prisoten tudi tu, in pričakovati je, da bodo Giants spet ena najbolj izvirnih iger naokoli.
Kdaj? Skoraj kmalu!

Warcraftovske avanture, drugič

Na nezaslišano odločitev Blizzarda, da ukinejo projekt Warcraft Adventure, so se širom interneta pojavile strani s peticijami za obnovitev 'proizvodnje'. Blizzard se vsem podpisnikom zahvaljuje za zaupanje, a se jim hkrati opravičuje, da je odločitev dokončna. Kljub temu nam dajejo upanje, češ da Azeroth v njihovih glavah ni pozabljen. Z drugimi besedami, med vrsticami so nam dali vedeli, da pripravljajo Warcraft III.

EA kupi Westwood

Ja, to je zagotovo novica leta. Največji založnik in distributer iger, Electronic Arts, si je še povečal svojo družino, ugled in kmalu tudi račun. Za 122 milijonov dolarjev so od Virgina odkupili Westwoodove studije, ki so med drugim odgovorni za Dune 2(000) in serije Command & Conquer, Lands of Lore ter The Legend of Kyrandia. Poleg so dobili še pravice za nekatere druge Virginove igre, kot so Superbikes, Screamer 3, GT Racing in Swords and Sorcery. Zaradi teh poslovnih reorganizacij bodo vse te igre, vključno z Dune 2000, zamudile. Razlog za prodajo je preprost: Viacom že dolgo prodaja svoja igričarsko vejo, Virgin Interactive Entertainment, in jo tako počasi klesti. Po drugi strani je to Westwoodu zagotovo v interesu, saj imajo pred vrati dve veliki igri, Tiberian Sun in Lands of Lore III, pri katerih si nestabilnosti založnika pač ne morejo privoščiti.

Hasbro kupil Microprose

Pri nas je Hasbro bolj kot po računalniških igrah (Frogger 3D) znan po namiznih špilih, ki jih lahko kupiš v vsaki veleblagovnici. No, a fantje so se po videzu in dimenzijah stojnice na E3ju resno vrgli v interaktivne vode. Njihov zadnji korak je bil nakup firme Microprose za smešno nizko ceno sedemdesetih milijonov dolarjev. Poglejte za primerjavo, koliko iger ima v železju Microprose (Falcon 4.0, Klingon, Mechwarrior 3, Aliance, European Air War...), koliko pa 50 milijonov več vredni (glej novico zgoraj) Westwood.

Blazne težave Sierre

Vsi v 'naši' industriji vedo, da je s Sierro nekaj hudo narobe. Le kaj se dogaja s serijo velikih naslovov, kot so King's Quest VIII, Quest for Glory V, Half-life in Gabriel Knight 3? Poleg tehnoloških problemov jih pestijo tudi finančne stiske, saj ugled in vrednost firme konstantno padata. Za piko na i se je Cendant Software odločil popolnoma opustiti svojo zabavnjaško vejo, kamor spadata tudi Sierra On-Line (in vsi njeni priveski) ter Blizzard. Vrednost Sierre je v tem obdobju dobrega leta, odkar jo je Cendant kupil, padla za polovico. In še bo.

SIERRA STUDIOS
Dynamix

OZNANILA

Quake III uradno oznanjen

Pisali smo že o veseli novici, da Id veselo pripravlja peto 3D streljanko, Quake III. Prav tako smo vam oznanili, da so se za tretjo Kvako odrekli načinu za enega igralca in raje ves trud vlagajo v vsemrežno obliko igranja. Zategadelj so imenu igre pripeli še besedico Arena. No, sedaj so avtorji končno uradno najavili igro, izdal pa jo bo seveda Activision. Areno bo odlikoval popolnoma nov grafični način (in ne le izboljšan od dvojke, kot nekateri mislijo). Bo le hardversko pospešen, kar je tudi logično, podpiral pa bo dodaten pomnilnik na karticah in AGP (to pomeni dosti bolj podrobne teksture). Ena od inovacij, ki jih idjevci omenjajo, so neravna tla (blato, valovita voda...). V samostojnem načinu se bo sicer možno sprehajati naokoli, vendar bo to namenjeno le spoznavanju stopenj. Po vzoru Unreala bodo vključeni tudi boti.

O datumu izida je odveč govoriti in tudi na slike je utopično upati.

Civ2 za net

Četudi dela Activision nadaljevanje Civilizacije s podnaslovom Call to Power, MicroProse vseeno dela na zlati izdaji svoje dvojke s pripono 'multiplayer.' Gold Edition bo vseboval originalno dvojko, oba dodatka, kup novih scenarijev (postapokaliptična zemlja...) in, jasno, možnost igranja prek interneta. Žal zaenkrat pravijo, da slednje možnosti ne bo mogoče dobiti v obliki dodatka za lastnike izvirnika. Barabe.

Shogo: Mobile Armor Division

Neizpodbitno dejstvo je, da založniki iger ne tvegajo radi. Prav zato videvamo vedno več nadaljevanj in vse manj izvirnih naslovov. Po eni strani je to sicer povsem razumljivo - igralci imajo pač radi, denimo, 3D streljačine, in založniki jim jih (prav radi) servirajo, hkrati pa je to zanje manjše finančno tveganje. Po drugi strani pa izvirnosti ne more nadomestiti nič. Shogo: Mobile Armor Division, najnovejši podvih studiov Monolith, znanih po streljačini Blood, morda na tem področju sicer ne bo kakšna grozovita norost, zato

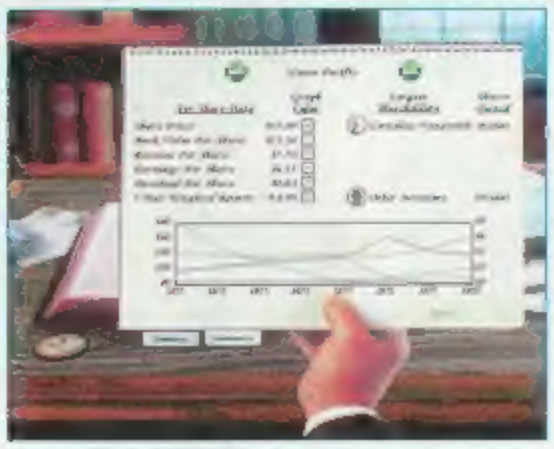
pa ji govorita v prid vsaj dve stvari: uporaba grafičnega srca LithTech in morda najbolj razvejana zgodba, kar smo jih v igrah videli zadnjih nekaj let. O LithTechu smo v Jokerju že kar precej govorili: gre za 3D motor naslednje generacije, ki se lahko kosa z Unrealovim, tekel pa bo samo pod standardom DirectX 6.0. Shogo bo tako to jesen, ko bo prišel na police trgovin, ena prvih iger, ki bo zahtevala izključno in prav DirectX 6. Kar pa se tiče zgodbe: Shogo bo ena najbolj resnih in zapletenih točasnih iger. Postavljeni boste v vlogo Sanjura, pilota pri policijski družbi, ki nadzira red v odročnih predelih vesolja. Ker pa vam je v prejšnji nalogi spodeletelo (in ne samo to - v njej so ostali pogrešani vaš brat Toširo, vaše dekle Kura (hehe) in kolega Baku), ste pri svojem nadrejenem, padli v globoko nemilost. Zdaj dobite priložnost, da se odkupite: najti morate vodjo uporniške združbe in ga umoriti. Čeprav se igri pozna močan vpliv grafičnega sloga animeja in mange (japonskih risank in stripov - od tu tudi orientalsko zveneča imena), bo vse skupaj daleč od kake hecnosti ali otroškosti. Shogo bo zelo resna igra, s temo za odrasle in zapletenimi odnosi med liki. Zgodba se bo odvijala skozi prekinitve, animacije in pogovore med liki - nekako v slogu Final Fantasy VII in Resident Evila 2. Dogajanje bo nelinearno in odvisno od vaših odločitev, ki bodo odločili, kakšen konec boste videli (menda jih bo več). Potem bo tu način igranja, ki bo prav tako zapleten, kot štorija. Igralci bodo naloge opravljali bodisi peš, bodisi zaprti v svoj MCA (Mobile Combat Armor, premični bojni oklep). Izbirali boste lahko med štirimi MCAji: ordogom, enforcerjem, akumo in predatorjem. Akuma bo hiter in lahek, vendar slabše oklepljen. Predator bo imel močan oklep, vendar bo počasen. Enforcer in ordog pa bosta vsestranski, vendar v vsem povprečni konzervi. V kakršnikoli obliki že boste, najpomembneje bo, da se ne boste izdali - vaš cilj ne bo vsesplošno klanje, marveč možganoidno, tiho premikanje skozi sovražno ozemlje in iskanje dokazov ter vojaških ciljev. Kar pa ne

pomeni, da streljanja ne bo na pretek - v igri bo več kot dvajset vrst sovražnih vojakov, vozil in robotov (no, nekateri bodo tudi na vaši strani), posebno trd oreh pa bodo ogromni šefi, s katerimi ne bo šale. Z nekaterimi petnajstmetrskimi roboti se boste morali spopasti celo brez svojega mecha! Tu bo še večigralski način, ki bo podpiral do šestnajst igralcev prek mreže ali interneta.

Shogo: Mobile Armor Division zna biti prav tisti sveži veter, ki ga svet 3D streljačin še kako potrebuje. In izide zelo kmalu. Vataši no namae wa Slinasti desu!

Railroad Tycoon II

Najbrž že veste (saj smo to navsezadnje že dvakrat omenili), da prihaja še letos na trg drugi del svoje čase zelo popularne poslovne realnočasne strategije, Railroad Tycoona. V prelzkus smo



dobili alfa verzijo in po nekaj dneh igranja lahko z gotovostjo trdimo, da, čeprav so avtorji drugi (PopTop in ne Microprose), ostaja igralnost najmanj na ravni prvega dela. Saj veste, kako gre s temi rečmi: začneš kot niko i ništa s prgriščem nažicanih zelencev v žepu. Piše se 1804 in možnost imate prvi pripeljati železno cesto v slehemo ameriško vas. Ko sta dva strateško pomembna kraja povezana, je treba splaviti vlakec. Kakšna lokomotiva in kateri vagoni bodo šlepali z njo, je odvisno od nas. Če ljudi in pošto pošiljamo v rudnik premoga, to že ne bo v redu. Nadalje bomo imeli na skrbi vzdrževanje vsega imetja, (nad)gradnjo železniških postaj z vsemi pritiklinami, kot so hoteli, gostilne, silosi in skladišča. Nad okolico - rudniki, tovarne, zaselki, pristanišča - ne bomo imeli neposrednega vpliva, pač pa se bodo mesta razvijala sama, glede na naš uspeh. Toda z rožicami nam v tovrstnih igrah ni nikoli postlano. Za taiste proameriške ideale (polni žepi, monopol, cigara in hamburek) se bodo borili tudi izredno prefrigani računalniški konkurenti. Srdita bitka se ne bo odvijala le na prostem, marveč tudi na borzi. Ta bo v igri hudo pomembna, dosti bolj, kot v prvem delu (že slišim kapitalista Felixa, kaku mu slina kaplja na dividende). Še bolj se bodo ti poslovni spopadi poznali v skupinskem železnikovanju, bodisi prek lokalne, bodisi prek svetovne mreže.

Zanimivo je, da se igra na prvi in tudi na drugi pogled ne bo dosti razlikovala od izvirnika. Igralno, kakopak. Le vsega bo več in boljše bo. Denimo enainpetdeset lokomotiv (od prvega grasshopperja pa do ultra modernega TGVja), štiriintrideset različnih tovornih vagonov, več arhitekturnih slogov postajališč, 16-bitna grafika v ločljivosti 1024x768, video posnetki in tako dalje. Pričakujte ekskluzivni demo in opis prihodnji mesec.

Za letalce

Abacus je igralcem Flight Simulatorja znano ime, saj je izdal že ničkoliko dodatnih scenarijev. Za konec septembra pripravljajo kar dva. Prvi, African Safary Scenery, bo namenjen uživalcem, kajti od pilota ne bo zahteval blazne izurjenosti. Le to, da bo zmožen in leteti in opazovati džungle, savane, puščave in afriško gorovje. Zato pa bo toliko bolj zahteven drugi skupek, Dangerous Airport imenovan. Digitalnim pilotom bo omogočal pristajanje in vzletanje na največjih (beri: najbolj prometnih) svetovnih letališčih. Stavimo, da bo notri tudi staro letališče (dobesedno) sredi Hong Konga?

Nismo še končali z resnimi letališčinami. Terminal Reality, firma, odgovorna za Cart in Monster Truck Madness, dela na igri Fly, simulaciji petih majhnih frčoplanov (dve cessni, dva piperja in Raytheonov king air 200). En avion več bo vsebaval Dynamixov Pro Pilot 99, vendar je to le dodaten, šesti (cesna C172R), kajti prvih pet bo iz prvega dela. Poleg tega bo igra končno podpirala 3D pospeševalce.

Looking Glass pa je pravkar javno oznanil razvoj tretjega dela svoje civilno-akrobatske simulacije Flight Unlimited. Informacije in slike enkrat drugič.

People's General

Morda so SSljevci dobili idejo iz zadnjega Bonda, morda ne. Dejstvo pa je, da bo glavni 'troublemaker' v njihovi prihajajoči vojaški strategiji prav tako Ljudska republika Kitajska, ki bo bojda v naslednjem tisočletju zelo težko prenesla izgubo odcepljenega Tajvana. Ne le, da ga rumenčki ponovno zasedejo, poševnookci se razširijo še v Korejo, Rusijo in za piko na i napadejo ZDA. Res zanimiv zaplet. Ali jim bomo pri tem pomagali ali ne, bo na nas, kajti People's General bo ponujal obe možnosti v obliki dveh kampanij, od katerih bo vsaka vsebovala po osemnajst misij.

Igra gre po stopinjah sila dobrega, igranega in uspešnega Panzerja 2. Vmesnik in grafika bosta celo še bolj izpopolnjena, kar pomeni, da bo igra prava paša za oči vojaških strategov, ki so sicer navajeni le šestkotnikov in litl tenkov. In ko smo že pri tankcih - People's General bo tretja svetovna vojna, zatorej računajte na vse vrste oblik vojske, od eskadrilj in comanchev do pehote in topništva. Pa še svoje enote bo moč ustvariti. Nobena igra ni prava brez podpore za več živih trupel - Ljudskega generala bo moč igrati prek vseh mogočih načinov, vključno z e-pošto. Zaenkrat odigrajte demonstracijsko inačico na tokratnem CDju.

OZNANILA

Warcraft 2 prek battle.neta

Blizzardovci bodo v kratkem izdali novo različico Warcrafta 2, Wacraft 2 Platinum, ki jo bo moč igrati prek njihovega vsemrežnega strežnika battle.net (ki sicer že podpira Starcrafta in Diabla). Ni še znano, ali to pomeni razporejanje igralcev po lestvici glede na nabrane točke in podobno, vendar pa je slišati, da bo WC2 Platinum vseboval izvirni Warcraft 2, razširitveni paket Beyond the Dark Portal in dve novi veteranski kampanji, po eno za vsako sprto stran.
Še najnovejša novica: službo pri Blizzardu je odpovedala deseterica programerjev, oblikovalcev in risarjev, ki nameravajo ustanoviti lastno igrčarsko družbo, med njimi tudi James Phinney, eden producentov in oblikovalcev Starcrafta. Blizzard pravi, da bo morda zaradi tega drugačen datum izida WC2 Platinuma, ostalih iger (Starcraft: Brood Wars, Diablo II in še dveh neimenovanih projektov) pa prav nič. Bo že držalo.

SpecOps dodatek

Še letos bo Zombie dokončal dodaten disk za precej uspešno simulacijo komandosov, SpecOps. Nove naloge se bodo imenovale Ranger Team Bravo in bodo vključevale tri sklope misij: Bosna, Vietnam in Irak. Bolj pomembno kot nove stopnje bo možnost

igranja prek Interneta in sicer s skupno dvanajstimi specialci, po šest na vsaki strani. In še kopico tehničnih popravkov omenjajo avtorji.

Špric-Monika na Internetu

Američani že res mislijo, da je njihov predsednik pravi dedec, ampak smeh je le pol zdravja. Zatorej so si med drugim izmislili javansko igro, v kateri s 'sporno' telesno tekočino ciljate Monika. Špricnite se na spletno stran *http://www.sexplanet.com/sasp/cumonmonica/b_m.phtml*

The Fifth Element

Za ta film Luca Bessona nekateri pravijo, da je umetniško delo, drugi, da je nesramna kopija Blade Runnerja, tretji pa, da so se ob njem prav imenitno zabavali, a drugega nič. Ne glede na komentarje bo septembra zaslone naših monitorjev ugledala igra po Petem elementu, ki jo izdelujejo pri francoskem Kalistu. Po slikah lahko sklepate, da bo zadeva podobna Tomb Raiderju, in res bo tako - vendar s pridihom Kalistove akcijske pretepačine Nightmare Creatures, saj bi po igranju demonstracijske verzije (imate jo na tlačenki) prisegel, da so pobje za The Fifth Element uporabili taisto grafično srce.

Vodili boste glavna junaka iz filma, bodisi Korbena (deca™), bodisi Leeloo (babo™), ki bosta po zunanjosti nekako ustrezala svojima filmskima izvirnikoma. Korben bo tako brucewillisovski maćo, Leeloo pa s povoji ovita, suhljata deklina, nad katero se boste oboževalci Mile Jovovič sicer zgrozili, a kaj hočemo. A dosti pomembneje bo, da se bosta lika med sabo po sposobnostih razlikovala in bosta zato poti skozi petnajsterico stopenj z njima različne. Korben bo strokovnjak za orožja (imel jih bo šest) in bo močnejši od Leeloo, vendar bo hkrati tudi počasnejši in se ne bo znal spustiti na vse štiri. Leeloo bo to mogla storiti (da se bo kam splazila, ne zaradi česa drugega, packi!) in bo povrhu gibčnejša in hitrejša od Korbena, zato pa bo od orožij lahko uporabljala samo granate - sovražnikov se bo morala sicer znebiti s karatejskimi spretnostmi. Poleg tega avtorji obljubljajo, da bo uspeh na marsikaki stopnji odvisen

od sodelovanja med likoma, ne povedo pa, če bomo lahko med njima med akcijo celo menjavali (zaenkrat tega ni). Kakorkoli že, namesto animacij bodo tekli kar posnetki iz filma, kakor bo od tam pobran ves govor. The Fifth Element bo neposredno podpiral 3D pospeševalnika voodoo in powerVR, ostale skozi Direct3D, posebej pa še vodilo AGP in nabor ukazov v AMDjevem čipu 3Dnow!.
Kot rečeno, velik opis Petega elementa naslednji mesec.

Starsiege Tribes

Večigralske igre postajajo vse bolj priljubljene - navsezadnje na kaže tudi dejstvo, da bo Quake 3 oziroma Quake Arena samo in le večigralska špila. Podobno se bo do-godilo tudi z novim poglavjem serije Earthsiege, Starsiege Tribes, napovedano za letošnjo zimo (okej, fantje iz Dynamixa, najprej izdajte robotovščino, potem pa se zafrkavajte naprej, se da?). Zadeva bo prvoosebna streljačina v mešanem slogu Kvake in Terra Nove, le da po novem v spopadu še zdaleč ne boste bogi, osamljeni. V dogajanje vas bo sicer po želji uvedlo nekaj puščavniških nalog, vendar bo meso igre večigralski, torej

verjetno internetni način, ki bo podpiral do kar dvaintrideset igralcev v enem samem spopadu. Bojevanje bo temeljilo na klanju vodov s po štirimi do osmimi vojaki, ki jih boste lahko kot poveljnik usmerjali iz tretjeosebne perspektive, ali pa se boste akciji pridružili tudi sami. Cilji nalog, ki jih boste mogli s priloženim urejevalnikom ustvarjati sami, bodo različni - od preprostega 'uniči sovražnika' do večplastnih operacij z več cilji. Na razpolago boste imeli pisan nabor orožih, od laserjev do bazuk. Vsa manjša orožja bodo imela ostrostrelski način, in verjemite, da ga boste potrebovali. Akcija se bo namreč velikovečinoma odvijala zunaj, kjer boste lahko videli milje in milje naokoli, do oddaljenih morij in gora. Za hitrejše premikanje boste opremljeni z raketnim nahrbtnikom, katerega uporaba (pazite, omejeno gorivo!) bo obvezna za dosego nekaterih mest in posredno tudi ciljev. Okolja bodo visoko interaktivna - lahko boste sedli v opuščene topove in nažigali po sovražnikih, zasedali bunkerje in plenili različna vozila, tudi zračna. Igra bo temeljila na novem 3D srcu, imenovanem Tribes, ki bo prek knjižnice Glide (3Dfx) izrisovalo tako neverjetno podrobno okolico, kot tudi nočne in dnevne misije, vremenske razmere in meglo. Telekom bo spet mastno zaslužil.

DUNE 2000

DUNE II SE VRAČA... PRENOVLJEN ZA NOVO TISOČLETJE.

Izzovi prijatelje v večigralskem načinu na dvoboj prek internetnega strežnika Westwood Chat (za to potrebujete dekujoč priklop na internet) ali lokalne mreže (LAN), ali pa se pomeri z računalnikom.

Izbiraš lahko med tremi sprtimi stranmi: plemenito hišo Atreides, dvoličnimi Ordosi in zlobnimi Harkonneni.

Vključene so vse vaše priljubljene enote iz izvirnika: deviatorji, sončni tanki, ornithopterji, devastatorji in še in še.

Lepša, 16-bitna grafika, novi posebni učinki, glasba in animacije, ki te poneseje v svet Duna.

V nekaterih nalogah boš kot opazovalec srečal najemnike, tihotapce in Fremene.

Dragoceno začimbo, melange, lahko prodate trgovski gildi in si kupite nove enote.

Več kot štirideset nalog - dodelane in predelane glede na izvirnik.

Realnočasna strateška igra za zveste... iz Westwood Studios.

COLBY

Dunajska 105, Ljubljana, 061/168-52-52

Unreal

Tvoja ladja se je razletela na neznanem planetu. Ozri se naokoli. Svetloba miglja v kristalno čisti vodi. Sence polzijo po tleh. V daljavi se rišejo zgradbe tujega videza. Spusti se tema. Poti zijejo. Templji brez bogov te vabijo. Bojiš se. V resničnem svetu si ... ki pa ni podoben nobenemu, ki si ga kdajkoli poznal. Si nepovabljen gost v najhitrejšem, najbolj dodelanem in najlepšem 3D svetu doslej. Živi v njem. Dihaj v njem. Preživi v njem.

Ubiral ... spremeni svojo resničnost ... za vedno

COLBY

061/168-52-52
Dunajska 105, Ljubljana

OZNANILA

Carmageddon 2

Na tomesečni T acenk " ste verjetno že opazil demo nadaljevanja po mnenju mnogih najbolj krvave in gnusne igre vseh časov po mnenju drugih pa že o zabavne in sproščujoče Carmageddona Ta je res neverjetno krvav vendar pravnič boj kot vse 3D strelјač ne k nam odžirajo trde diske razlika je e v načinu pobijanja so-ljud in zživljanjem nad njim.. V drugem delu se kot Max a" Anna spet spopademo s krdelom napojenih voznikov v oklopljenih cestnih križarkah pr tem pa nas pravnič ne moti da so pol goni kjer se odvijajo dirke n spopad kar navadna mesta po na obicajn h ljud n povsem navadnih avtomobilov Se več te naravne ovire nam rabijo kot dodaten bonus sa z n h odstranjevanjem dobivamo dragocene tocke ki nam

pomagajo preživeti. Cilj igre še naprej ostaja enak - odvijugati je na-mreč treba skozi zaporedje navigacijskih tock, ki so razporejene po bližnjem mestu vas. tovarn al gradbišču pri tem pa paziti, da nas nasprotnik ne zrinejo na oni svet. Vsaka smrt, ki jo zakrivimo, hote ali nehote je v sna na smetani. Kdor preživi a i prvi pripelje na cilj, zmaga Kaj pa je novega? Prva novost je ta da gra tece pod Okni in ne več v dosu kot izvirnik. precej izboljšav je bil dee žen tudi grafični pogon gre sa bo podpirala kart ce 3Dfx prek kn z nj

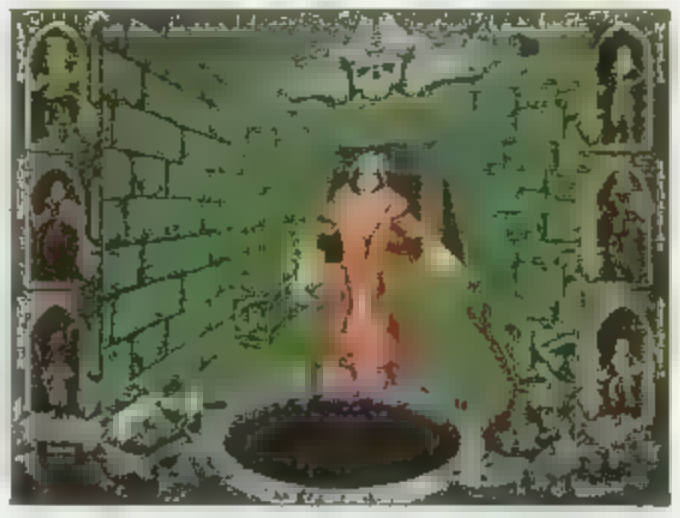
ce Clide vse osta e pa prek Direct 3D a Pesc in osta e ovire ki so bi v en ci le dvodimenzionalne podobe z vsega nekaj sic cami animacije so po novem v ce ot tridimenzionalni sestavljen z poligonov kar se pozna v precej bolj realnem premikanju na večji pestrosti gibov in dejanj, saj lahko pešci hodijo, tečejo, panično dirjajo z rokama v zraku, prosijo za milost. v obupu skočijo z mostov skratka pocno vse samo da jih ne bi pregazil Seveda te poteze narekujo pobijanje samo se epse nov pogon pa omogoca se ogromno učinkov ob pobijanju nesnage, tako da množica odtrganih udotov glav n te esčk k frčijo po zraku e se poveča tvoje izživljan e nad rojak Poleg zapopolnjenega maščenja ljudi n živali so pr SC ju izboljšali tudi obnašan e avtomobilov n predvsem deformiranje pločevine pr trkih Tako se prizadetju v

kande aber v avtu pozna natancno taka vdrtina kakor b v tesnic mora a biti in avto se nato obnasa poskodb primerno Prisotnih je še mnogo drugih bonbonckov tako da boste lahko v del dele avtomobila kako frčijo po zraku zab odete gume b atnike n odbijace konec koncev pa bomo lahko avteke tud prepoloviI Prog bo tako kot poprej ogromno Genocid bomo mogli zaceti pocet novembra ko bo Carmageddon 2 gumijasto pr omasti v naše loge

Swords and Sorcery

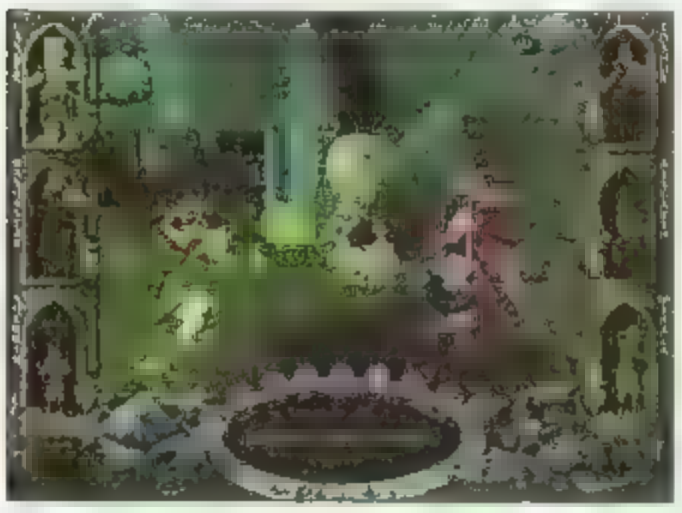
Kdo pravi, da je igranje domišljijskih vlog mrtvo? Kmalu smo si opomogli od spodobnega Might and Magica VI in neverjetne Finalne fantazije VII že nas bodo napadle nove igre iz te zvrsti (Baldur's Gate, Asheron's Cal. Wheel of Time, Ultima IX. Everquest, Revenant, Lands of Lore 3, Diablo 2,..) Medtem, ko čakamo na novi Wizardry, pa nas bo D. W. Bradley, avtor za dnjih dveh delov iz te priljubljene serije frpjk. razveselil s povsem svojim in izvirnim produktom. Frpjko, jasno, z naslovom Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness, nekakšno mešanico Wizardryja, Daggerfalla Tomb Raiderja in Kvake

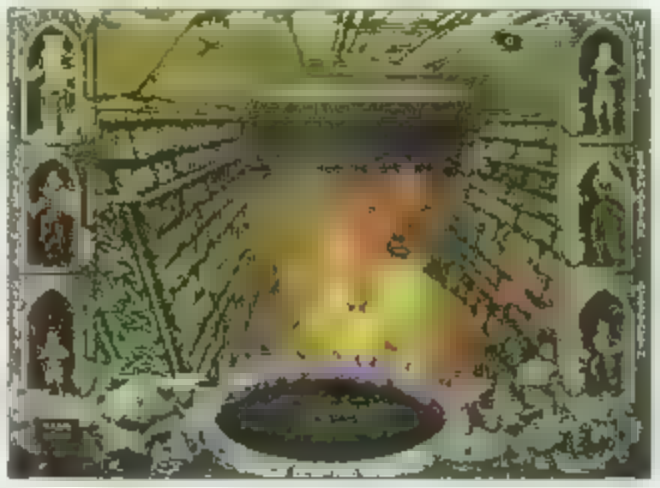
Huh? Kaj počneta v frpjki Tomb Raider in Quake? Na prvi pogled nič, saj bo Swords & Sorcery povsem klasična frpjka. Igralec se bo znašel v srednjeveški deželi Gael Serran, v katerem se zaradi mogočnega meča Mavina in določenega zlobnega coprnika kuhajo težave. Pravtako ljudje šušljajo o zmaju, o potopljenem mestu in izgubljenem čarobnem otoku, da o kupu uklet.h ruševin, grobnic, gradov temnic, rudnikov, gora in gozdov (beri, kvestov) ne govorimo. Treba bo seveda pogruntati, za kaj pr



vsem skupaj gre. Vodili boste skupino, sestavljeno iz največ šestih likov, od katerih bo enega neposredno nadzorova. igralec. Vsak lik bo imel osem lastnosti, štiri telesne in štiri duševne. V igri bo deset ras, imenovanih Klani, vzetih iz zakladnice klasične fantazije - ljudje, vilinci, škrati, orki vile in podobno. Tu bodo seveda različni poklici, ki pa jih bodo lahko liki, ko si bodo nabrali dovolj izkušenj, zamenjevali, nekateri pa bodo sploh dostopni le ko se bodo liki dovolj izkazali Poleg tega bo v špilu ne malo posebnih sposobnosti, tako bo lahko določen lik postal vampir, ki se zdravi tako, da pije kri drugim, ponoči pa postane neviden. Če nadaljujemo s sistemom igranja, igralec bo lahko po miri volji skakal od lika do lika in gledal svet iz tretjeosebne (aha, Tomb Raider!), prvoosebne (Quake) ali kr'nekakšne zmedeno kameraste perspektive. Ostali liki mu bodo medtem po gosje sledili med bojem pa bo nadzor nad njimi prevzel računalnik. Bo boj torej realnočasen ali koračen? Tja, obe troje in nekaj vmes hkrati bojevali se boste lahko v realnem času, v pospešenem realnem času, v upočasnjenem načinu ali v neskončnosti (torej po korakih). Način boste lahko spreminjali kadarkoli. Ob različnih priložnostih boste lahko razdelili svojo druščino (oziroma jo boste MORALI razdeliti) na pojedine dele, nekako tako, kot v seriji Realms of Arkania, in uganke reševali na ta način. Ozemlje, po katerem se boste pojali, ne bo tako obsežno, kot v Daggerfallu ali Might and Magicu, vendar bo še vedno dovolj zajetno, da bo v igri brez števila zgoraj omenjenih lokacij za nabiranje izkušenj. Mesta bodo zbrana v eno samo ikono, tako da se vam ne bo treba pol ure izpreha jati po ulicah, da ki kupili vrček piva: akcija se bo dogajala zunaj, v divjini, kjer se bo potikalo okrog osemdeset vrst pošastkov

Ena najzanimivejših zadev v Come Devils, Come Darkness bo večigralski način. Ta bo seveda tekel predvsem prek vsemreže, vanj boste postavili lik, ki sicer živi v puščavniškem načinu, si pridobi še več izkušenj in predmetov, ter ga nato uvozili naza, v samotarski modus. Na voljo bodo tako vsesplošni spopadi, kot tudi sodelovalni način, zgodba pa bo prisotna tudi tu: Bradley pravi, da bodo lahko igralci, če si bodo vzeli, preigrali vso



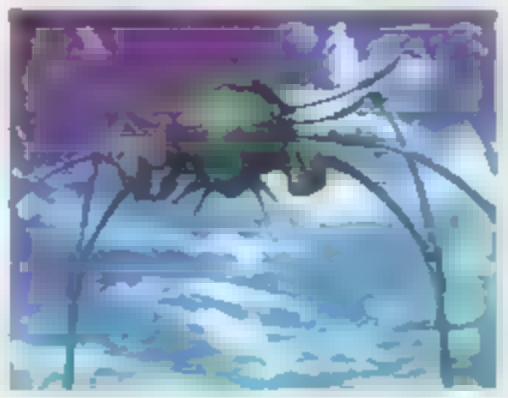


igro v sodelovalnem večigralskem načinu! Kdaj, pravite? Nekoč do konca (tega) leta. Izdal pa jo bo EA in ne Virgin

War of the Worlds

Marsovec je tistim, ki poznate znanstvenofantastično literaturo, najbrže znan: istoimenska povest H. G. Wellsa iz devetnajstega stoletja je kljub svoji osrednji satirični noti postala ena od klasik ZF, kar je še utrdila znana radijska oddaja Orsona Wellesa iz leta 1939 v kateri je Orson prepričal prenekaterega Čezlužnika, da so Marsovci napadli Zemljo. Zdaj bomo o povesti zahvaljujoč Rage Softwaru in GT Interactivu

ogledali še v digitalni obliki, natančneje igra bomo lahko se eno realnočasno strategijo. Osnovni zaplet in časovno obdobje bosta kot se za kaj takega spodobi, ostala enaka, kot v izvirni povesti. Marsovci se, bežeč s sesutega domačega planeta, naselijo na Zemlji, kjer se morajo spopasti z britanskimi oboroženimi silami. Evo, pa imamo dve bojujoči se strani. Klub starinskemu okolju pa avtorji obljubljajo, da War of the Worlds ne bo le še ena običajna realnočasna strategija. Ozemlje, ki bo sicer temeljilo na pravih topografskih kartah Velike Britanije bo bojda popolnoma 3D in ga boste lahko poškodovali (luknje v tleh, z zemljo zravnani hribi...), misije si bodo sledile v nelinearnem vrstnem redu, strani pa se bosta bistveno razlikovali. Na voljo bodo tako zemeljske in podzemne kot zračne, morske in podmorske vrste enot. Grafika bo zemeljna predvsem so opazne realistične eksplozije in neverjetni svetlobni učinki. Ti bodo hkrati vplivali tudi na igralnost Marsovcev se bodo namreč bolje znašli ponoči, saj bodo opremljeni z infrardečimi zaznavniki. Zemljani pa bodo laže videli podnevi. Morda se sprašujete, od kje bosta strani dobivali sredstva. Marsovci bodo svoja prinesli s sabo, vendar bodo krepko omejena (ker bodo prišleki pač močnejši in hitrejši), šibkejši in počasnejši Zemljani pa bodo imeli na voljo svoje tovarne, kjer bodo Marsovce morali po hitrem postopku uničiti. Le eno pomanjkljivost bo imela igra (no, najbrž še kakšno, a to je zaenkrat vse), po mreži bo mogoče igranje le do dveh nasprotnikov. Upajmo, da bodo to pred izidom, ki je napovedan za jesen, popravili.

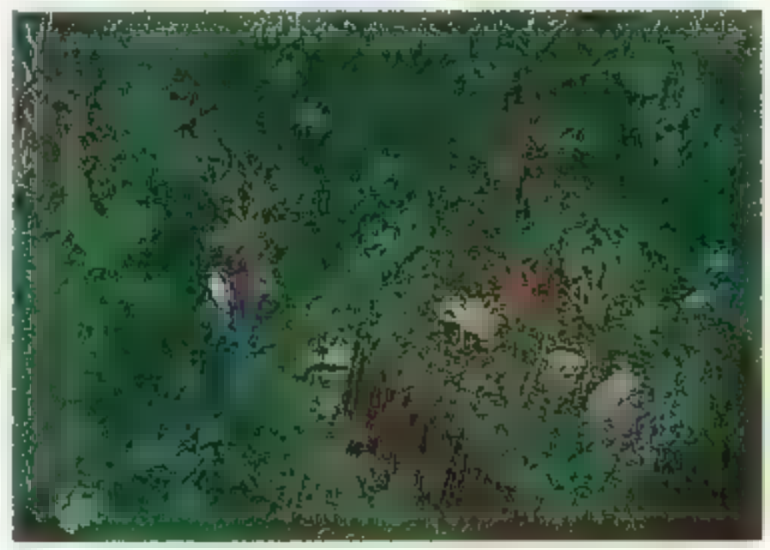


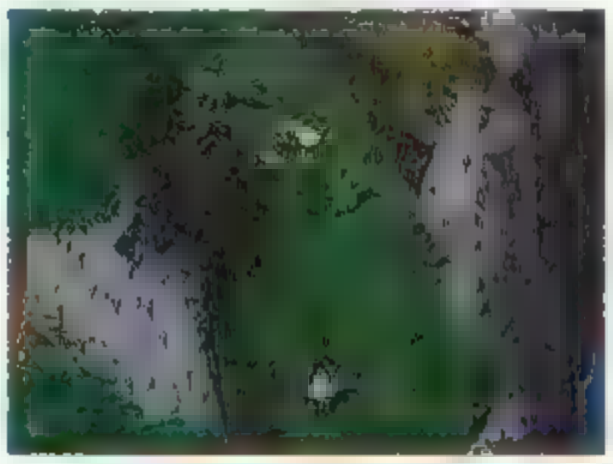
NAJVROČE NOVICE

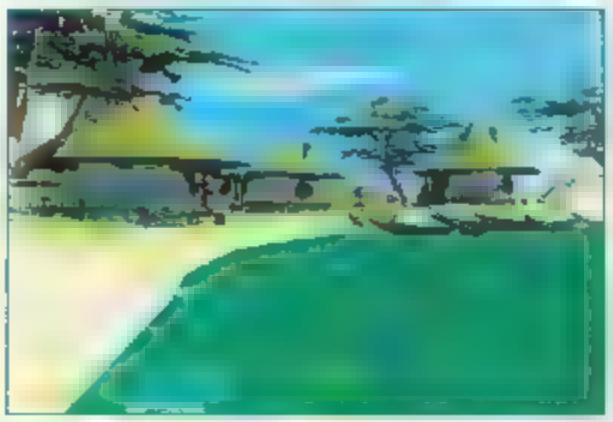
Ultima Online 2nd Age

Brez heca, Richardova kompanija, namesto, da bi dokončala devetko, gradi nov svet za Ultimo Online. Ne gre za nadaljevanje, pač pa za dodatek obstoječi različici, oziroma, v slogu že videnih dodatkov za Ultimo VII, nov kos ozemlja. Izročilo pravi, da novo deželo odkrijejo raziskovalci. No, smola za deželo, kajti v nekaj mesecih ji bodo deviškost vzele trume raznoraznih brezdelnih ljudekov, k bodo trumoma navalili novo turistično atrakcijo. Tam bosta po eg popolnoma novih vrst ozemlja (med drugim omenjajo močvirje) in rastlinskih ter živalskih vrst tudi dve inteligentni civilizaciji.

Logično je, da bodo novosti dostopne le tistim, ki bodo bodisi kupili vso igro, bodisi nadradili staro različico za dvajset dolarjev. Seveda bo staro ozemlje še vedno na voljo kot bo mogoče tudi igranje brez dodatka.





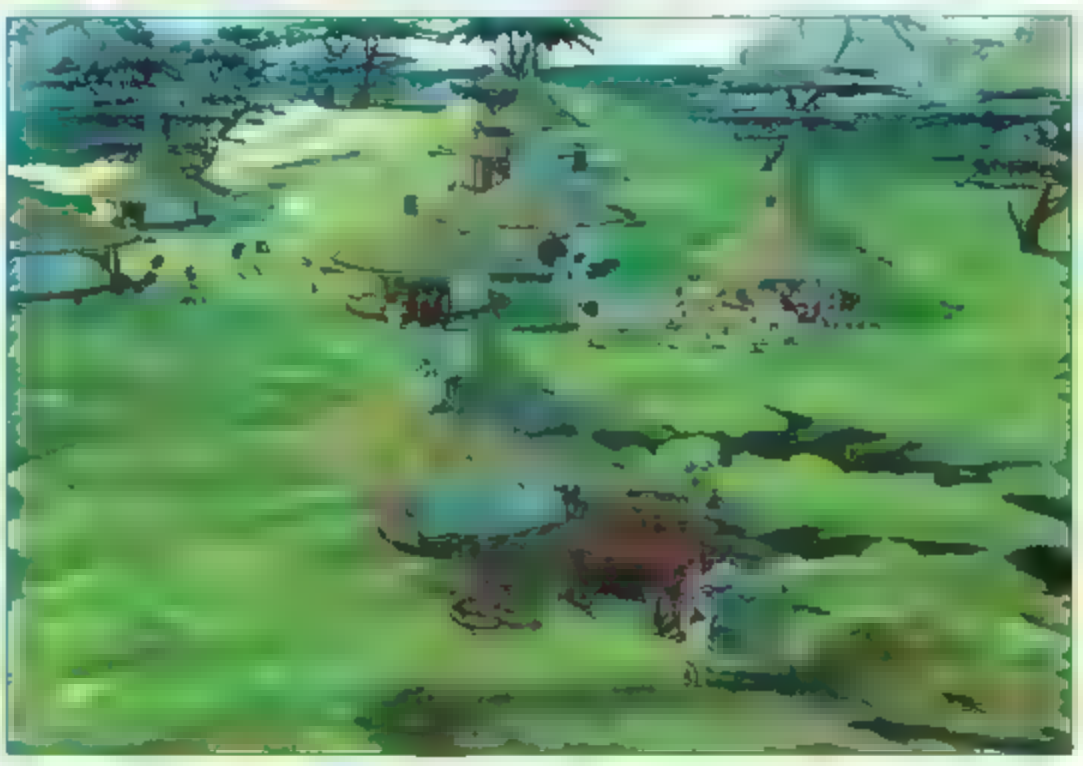


Black and White

Pero Molyneux je ušel iz Bullfroga, to vemo vsi. Ustanovil je Lionhead Studios in njegov prvi projekt je Black and White, po njegovih besedah največja njegova igra, torej bolj revolucionarna kot Populous, z bolj izvirno idejo kot Theme Hospital in bolj odtrgana od Dungeon Keeperja. Toda stara navada, železna srajca, saj bo tudi Black and White tako imenovan 'god game', v kateri bomo razvijali svojo civilizacijo, vojsko čudnih kreatur in tako naprej. Cilj Lionheadov je kakopak narediti boljšo igro od Populousa 3 in dokazati svetu, da je Molyneux ime, ki kaj velja in ne Bullfrog. Recimo čez eno leto.

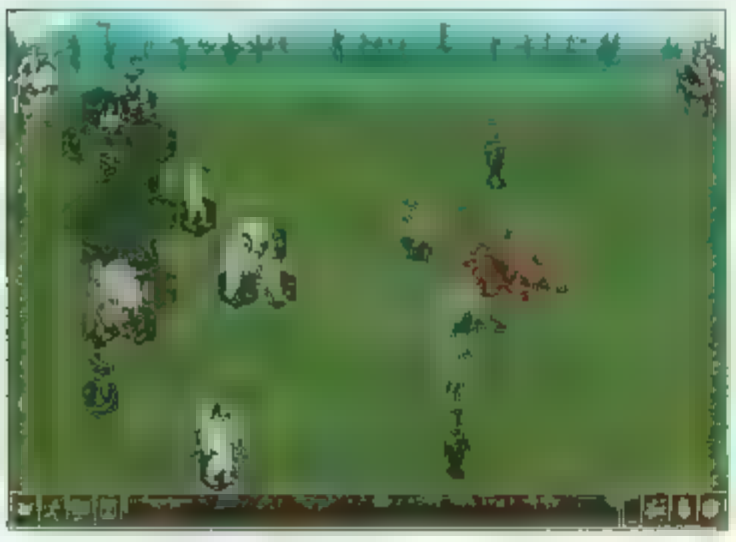
NBA Live 99

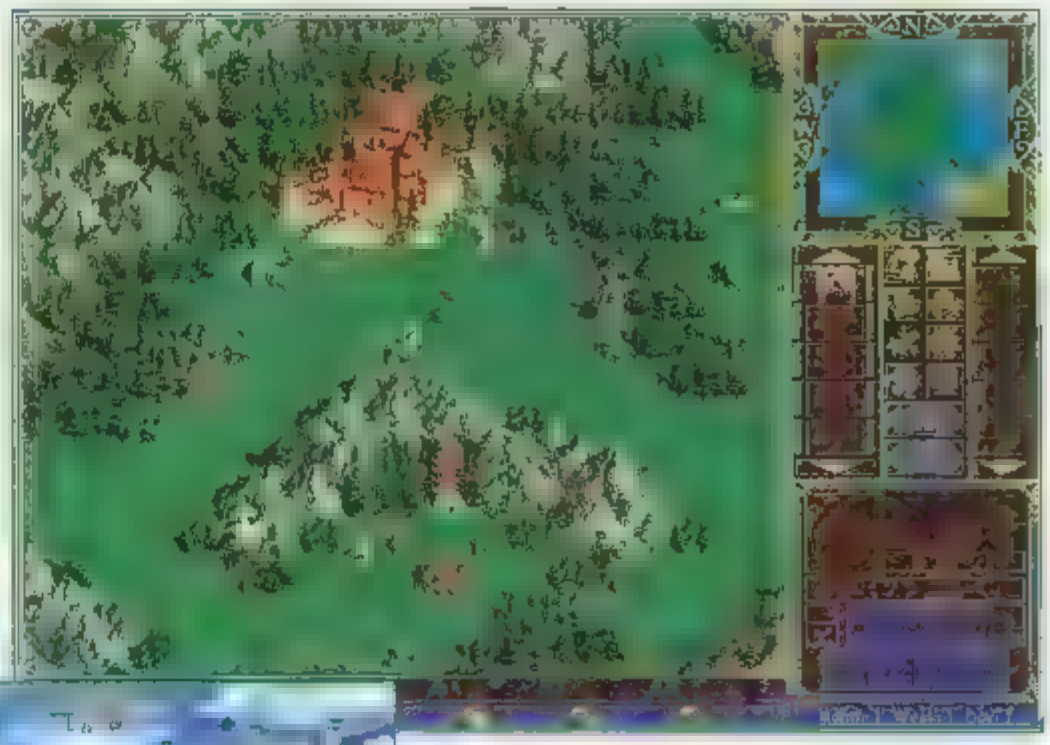
Ja, košarka tudi prihaja. Resda bo po vsej verjetnosti izšla zadnja v seriji, torej za F1 fo, a kaj hočemo. Po eg obnovljenega grafičnega gonilnega programa in splošnih izboljšav vsake podrobnosti bodo novosti v grobem tri. Prva gre na račun resničnih frisev igralcev, ki so enaki že dve generaciji. Težava je bila le da so bili igralci videti kot tumpaste, brezizrazne opice. Pri EA Sports bodo ta minus tokrat odpravili. Bojda bodo imeli košarkaši, kar trideset različnih frisev od jeze in smeha do mučeniških obrazov. Nadalje bodo poleg sodnika in igralcev na igrišču prisotni tudi trenerji s svojimi kolerično epileptičnimi izpadi. Zadnja velika pogruntavščina bo možnost sprotnih nadgradenj sezone iz baze podatkov z interneta.

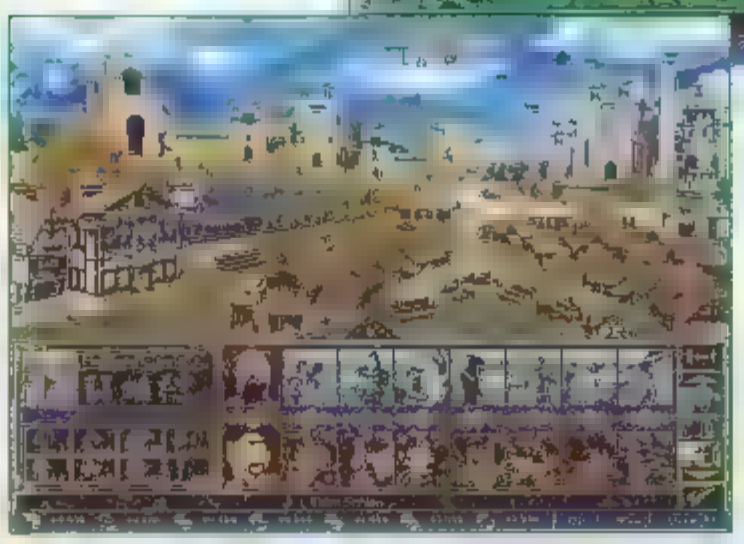


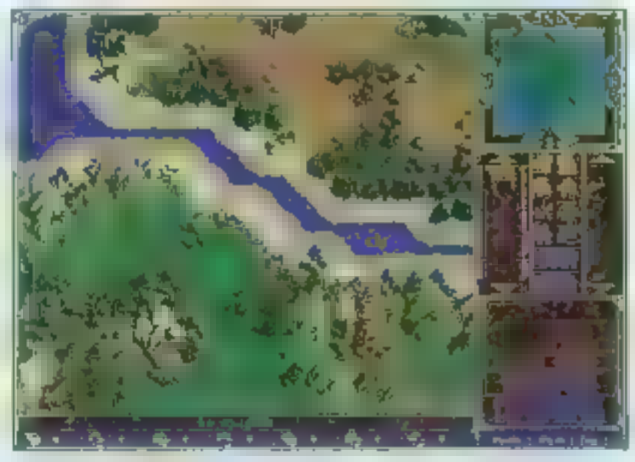
Heroes of Might and Magic III

Premnogi ste hoteli izvedeti kaj več o tretjem nadaljevanju te izvrstne fantazijske strategije. Vsem izpolnjujemo željo s tremi slikami in neka, informacijam Najprej, igra bo tekla v višji ločljivosti in z bogatejšimi barvami. Zategadelj so igro izrisali popolnoma na novo. A to je le vrh ledene gore. Šestnajst različnih vrst herojev bo, osem tipov gradov, kar sto osem pošasti in domača še enkrat več magičnih predmetov ter urokov (slednji bodo združeni v šir so le). Še večji poudarek bo na lastnostih herojev. Decembra letos igra predvidoma izide do takrat pa trenirajte na dvojk.



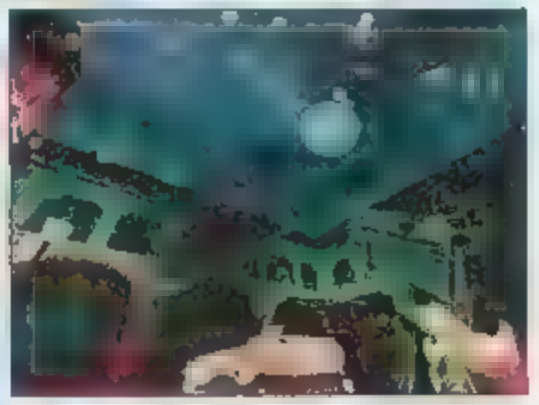






Mortyr

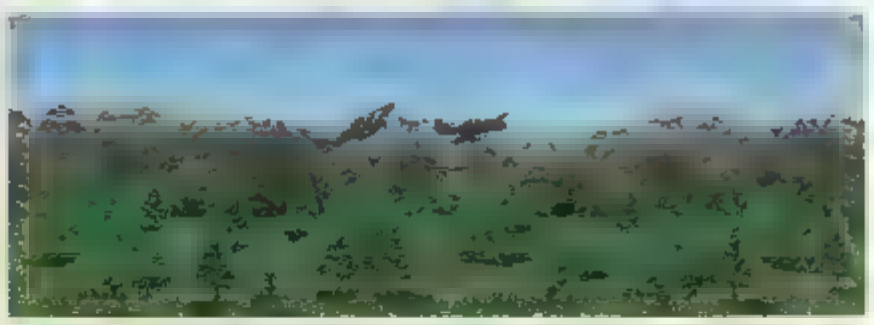
Kdo menite, da bo po vidni lepoti premagal Unreala? Blood 2? Duke Nukem Forever? Morda, a poljska skupina Mirage meni drugače. Za svojo prihajajočo 3D streljačino Mortyr v svojem sporočilu za javnost trdijo, da je lepša od Unreala. Demo nam trojaki obljubljajo za prihodnji mesec, zaenkrat poglejte le slikice. Ima pa igra zagotovo potencial, saj se vsebinsko vrača k pionirju svojega žanra, Wolfensteinu. Pod naslov Mortyrja je namreč Episode Eins: Schloss, dogajala pa se bo leta 1944.

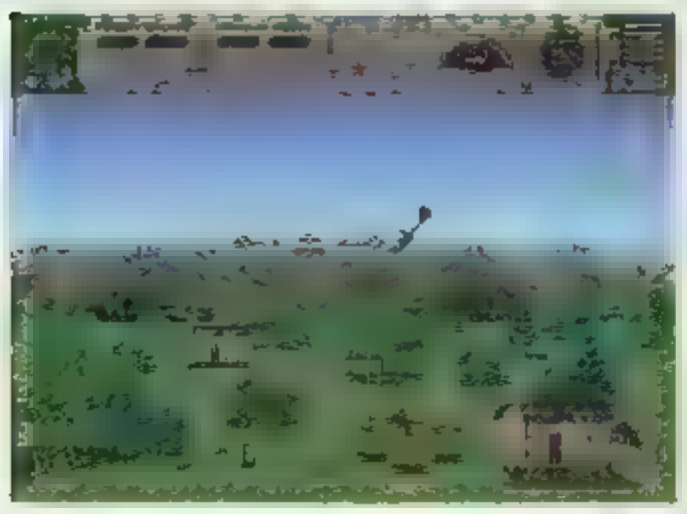


Iron Birds

Neumorni Slovenci pripravljamo še eno računalniško igro, in sicer strelsko arkado Ironbirds, ki bo marksikomu na lep način obudila spomine na neza pletene čase dobrih starih iger vrste R Type in SWIV. Pri Ironbirds sicer ne letite v desno in streljate, marveč se lahko sprehajate po zaslone sem in tja, cilj pa je še vedno enak sesuti vse sovražnike. Grafika je v različici, ki smo jo dobili na vpogled od avtorjev Triglav Enterprises, dokaj lepa in ima pravo 3D pokrajino. Končna različica naj bi vsebovala opremljanje letal, za kakih petnajst minut vmesnih 3Dstudijskih animacij in za 25 minut glasbe s cedeja, bila pa naj bi tudi zgodovinsko natančna. No ja, glede na to, da ste v vlogi pilota NOB in pilotirate reaktivnega messerschmidta 262, mogoče to ne bo najmočnejša plat igre. Če bodo fantje našli založnika (poznate kakšnega?), naj bi bile Jekle-ne ptičurine končane novembra. Držimo pesti.

Ker pa je Joker prvi vedno in povsod pričakujte naslednji mesec demo





OZNANILA

Monaco Racing Simulation

Medtem ko Geoff neznano kje packa Grand Prix 3, Ubi Soft s polno paro dela na nadaljevanju svoje formulaste uspešnice. V nje, bo vse, kar smo pogrešali v izvirniku, in še več. Kar h konkretostim. Sedemnajst prog in enajst moštev sezone 1997, bolidi posameznih ekip se bodo razlikovali med seboj tudi obliki. Ker je avtomost v tovrstnih igrah vedno težava, so programerji izde ali nadvse preprost urejevalnik imen, moštev in barv bolidov. Tu bodo vse zastave, pravilo sto sedmi odstotkov in gume obeh proizvajalcev. Omeniti velja še moznost igranja karijere deset različnih hipotetičnih scenarijev, štiri bolide in eno progo iz leta 1950, kup novih možnosti v večigralskem načinu, podpora tridimenzionalnemu zvoku in voodooju 2,. Ubi Softova Monaco Racing Simulation je napovedana za konec leta. Zone Man (tu zraven) otresa sline

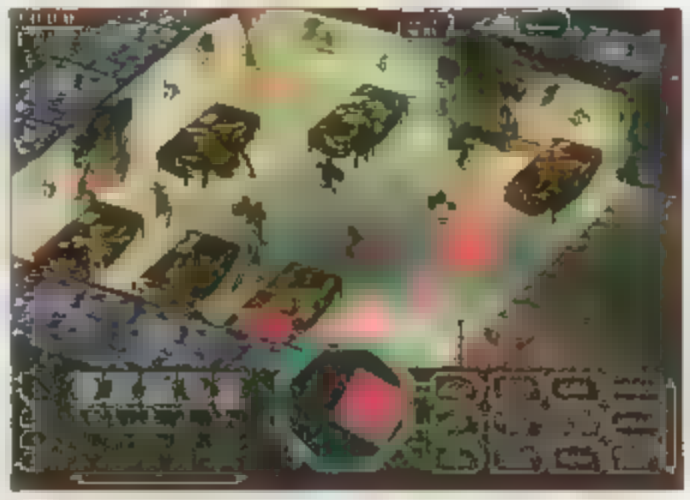
JAE
tel 061 189 62 00
http://www.jae.si

X-Wing Alliance

Ekskluzivno vam predstavljamo četrto igro iz serije vesoljskih simulacij po Vojni zvezd. X-Wing Alliance avtor LucasArts. Čeprav bo imela igra dve veliki kampanji z zgodbo in animacijami, bomo nastopali le na strani dobrih. Kronološko se bo zadeva odvijala nekje med filmom Imperij vrača udarec in pa Jedijevo vrnitvijo. Bitke v Alliance bodo najmanj dvakrat obsežnejše kot v predhodnikih, grafika bo jasno 3D in za spremembo z zelo lepimi in podrobnimi teksturami. Višek igre bo možnost pilotiranja Tisočletnega sokola ali po domače Millennium Falcona. Podpora več igralstvu bo prisotna.

Dungeon Keeper 2

Bullfrog je nadaljevanje sila uspešne fantazijske strategije Dungeon Keeper napovedal na E3ju, sedaj pa so naokoli razposlali še prve dejanske slikice iz igre. Vidimo, da so objubo držali: kajti igra bo 3D pospešena in bo imela popolnoma novo jedro (sposodili so si ga pri Populousu 3). Novosti bo bo da neskončno mnogo: kup novih urokov in pošast (slednje bodo sedaj bistveno večje), nove sobane, večji poudarek na taktiziranju med bojem samim, raznorazne pasti (v stilu prastarega Spy vs Spy, igralnica za dviganje morale svojim svojim posastim (in za služenje dodatnih cekinov), igranje prek namenskih internetnih strežnikov, in še bi lahko naštevali. A ne bomo. Veste, zakaj ne? Zato, ker se lahko Bullfrog pred nami meče na zobe in rogove, pa mu nikoli ne bomo verjeli, da igra izide letos. Zatorej je odveč pisanje in prezgodnje slinjenje, vam povemo: čez eno leto (in pol) bomo Dungeon Keeperja 2 vlačili po rubrik. Zakaj zamujajo?



FIFA 98

Ja, prav ste prebrali. Četud, so pri EA Sports sredi leta izdali World Cup 98 (še pet mesecev poprej pa Fifo 98), bodo vseeno pred decembrom poslali na trg novo igro z letnico 99, s katero bodo zopet služili kot svinje kapitalistične. Ok, res je, da bo vsebova igra zelo poso dobljen grafični program, ki nas bo očaral še z lepšo in gladkejšo animacijo, vendar si vseeno ne moremo kaj, da ne bi EAja prekleli. Navsezadnje bi lahko lastnikom predhodnika nudil vsaj popust pri nakupu. Sicer avtorji kot novost navajajo super inteligentnega golmana, vse pametne svetovne lige, publiko, ki ne bo le tekstura in pačenje obrazov.

OZNANILA

TOCA 2

A vam povemo hec? Prva Toca, k je na stari celini požela velik us peh e v ZDA izšla koma, ta hip He he mi pa že dob vamo drug. del tocr e e zacetek decembra Ceravno je datum izida relativno bl.zu, Codemasterji ne razs pajo z ,nformac,ami. V grobem bo na-dal,evanje praktično le tehnično posodobljen prvenec Avtomob li osta,a,o st e lepši bodo. Tudi vse stare in dobro poznane steze bodo tu. Nova po-gruntavšč na bodo rezu tati nesrec k se ne bodo poznal le v zvit pločevini, marveč tudi pri ob našanju dirkalnika Zatorej bodo pri pošteno dolgih dir-kah svojo vlogo odigrali tudi boksi Ostal.h podrobno sti zaenkrat še ni, a bodite gotov., da tekmovanje v Toc 2 ni več posebej daiec

Tomb Raider III

Nismo si še dobro odpočili od Lare v drugem delu Plenilca grobov, ko so pri Coru že obelodanili prve nov ce o tret,em delu. Tomb Raider III se bo držal stare for-mule, sa, v njem ne bo revolucionarnih novosti. Zasnova igre bo še naprej enaka. čeprav avtorji trdijo, da so na novo napisali kar devetdeset odstotkov kode .zbol,šana bo podpora 3D kart.cam, tako da se bo Lara sedaj kopala v raznobar-vn svet.obi Ve ikih sprememb ,e bi a deležno predvsem dat,na okolica Lar n h ,ošk saj so Corovci na novo nap sa program k ustvar,a oko,a v gr tako da bomo na vsa tista kockasta okolja z prvega in drugega de a brez s abe vesti lah ko pozabili. Zgodba bo konkurirala tisti, ki jo bo LucasArts vp etel v svo,o novo posto.ovščino Indiane Jonesa sa, se bomo podobno kot ndy kot Lara po,alo po vsem svetu na ovu za mag čn mi kamni Lara sama bo ostala enaka mogoce bo ime a rah o več podrobnost obseg prsi pa osta,a enak Več o nov Lari ko pr de

kovačtva

PRIHODNOST

Poletne počitnice so mimo. Cas je za to, da se podjetja, ki so zaradi dopustov stagnirala zganejo. In zganila so se. K nam so na posled priš., novi procesorj, ce eron 300A in 333A ter Intelov procesor na steroidih, pentrum II 450 Več o teh procesorjih si preberi v č anku o celeronih, da ali ne? AMD je obelodanil svojega 350-megaherčnika, Cyrix pa... Ah koga še zanima Cynx, saj vsvemo, da se je njihovih procesorjev treba na daleč ogniti. No, naj jim bo, omembe si vseeno zaslužijo. Oznanili so namreč, da bodo v svoje nove modele začeli vde ovati kar AMDjevo knji žnico 3Dnow! in ne svojih novih funkcij, ki jih po vsej verjetnosti tako ali tako ne bi upošteval noben razvijalec programske opreme

Lastniki pentiumov pro bodo lahko v svoje računalnike končno vtaknil. nekaj novega. Intel je konec avgusta začel s proizvodnjo procesorjev overdrive, ki pomladijo pentium pro pri 180 MHz v PII 300 in 200-megaherčnika v pentiuma .I na 333-megahercih. Jedro procesorja overdrive bo enako tistemu pri pentiumih II xeon, kar pomeni, da bodo procesorji overdrive vsebovali 512 KB sinhronega predpomnilnika Tak predpomnilnik je precej hitrejš. od standardnega, ki teče pri polovični hitrosti. Na žalost to tudi pomeni, da novi procesorj, overdrive ne bodo ravno poceni. Intel pravi, da bodo tako pospešili hitrost sistema od štindeset do osemdeset odstotkov, sta pa bo kar poštenih šeststo dolarjev. To je v primerjavi z ostalimi procesorji. PII xeon še vedno malo, a za navadnega uporabnika odločno preveč.

O novih grafičnih karticah govori UroS v svojem primerjalnem članku. 3D pospeševalnikov Matrox G200 je tukaj in osvaja mase, nVidia riva TNT pride k nam zelo kmalu, upam pa tudi, da bomo kmalu deležni S3jevega čudesa savage3D Tud. 3Dfx voodoo banshee se bliža. Cena šestnajstmegabajtne verzije bo, ko bodo konec septembra začeli prihajati prvi primerki, okoli sto šestdeset zelencev Skoraj vsi proizvajalci grafičnih kartic so že napovedali proizvode s tem procesorjem. Najdlje je šel Diamond, ki bo za dvesto dolarjev ponudil zanimivo kombinacijo 16-megabajtnega banshee,a na vodilu AGP al. PCI in svojega najnovejšega zvočnega čuda, monstersounda MX-300. Monster fusion, kakor je skupku obeh kartic ime, si boš lahko omislil v začetku oktobra, če si Američan, in nekaj kasneje, če živiš kje drugje

Še novica za vse tiste, k. se otepate s kroničnim pomanjkanjem pomnilnika Zdaj je čas za nadgradnjo, saj 64 MB trenutno najhitrejšega pomnilnika stane le šestnajst kilo SIT Težko je verjeti, ampak količina pomnilnika lahko zelo blagodejno vpliva na hitrost sistema tudi na malo starejših in bolj klavih sistemih

Nove zvočne kartice so začele poganjati kot gobe po dežju, saj se v vsaki trgovini lahko spotakneš ob kakšno novo, za katero še nikoli nisi slišal. Trenutni hit je Creativova kartica soundblaster live!, ki s kupom novosti veselo poln blagajne proizvajalcu, kajti cena je kar precej zasoljena. Vendar ne gre takoj obupati, saj je Creative za navadne smrtnike obljubil izdajo oskubljene verzije SB live valje bo po zgledu kartice AWE 64 value na začetku sta. manj kot sto dolarjev, kar je za tako kartico praktično zastonj (beri č anek 'Zvok PCI malo dalje). Aureal, trenutni glavni tekmec Creativove serije kartic soundblaster je že objavil novo specifikacijo A3D 2.0, ki bo omogočila enake učinke, kot jih premore SB live! Seveda bo A3D 2.0 podprl novi Aurealov procesor vortex 2, ki bo omogočal točno to, kar SB live. lahko že zdaj, namreč simuliranje učinkov okolja in predvajanje zvoka na več kot dveh zvočnikih S priključenim digitalnim ojacevalcem bo vortex 2 lahko napajal kar osem zvočnikov, kar je točno toliko, kot jih zmore tudi soundblaster live!. Pa ka, potem, če so lastnosti enake, malo konkurence nikdar ne škodi, bodo vsaj cene postale bolj dostopne

K zvočnim karticam novega roda spadajo tudi ustrezni kakovostni zvočniki. Za svoje kartice je Creative poskrbel z nakupom firme Cambridge Soundworks, podjetja, znanega po svojih kakovostnih zvočnikih, ki ne zaostajajo po kvaliteti zvoka za vrhunskimi proizvajalc., kot je na primer Bose. S tem nakupom si lahko snovalci pri Creativu privoščijo, da si krojijo zvočnike po svoji meri. Prvi tak primer je, nalašč za SB 128 in SB live!, izdelan sistem zvočnikov four point surround sound. To je komplet štirih satelitskih zvočnikov in enega nizkotonca FPSS ima dva vhoda ki ju priključimo na sprednji in zadnji izhod novih soundblasterjev. Posebnost sistema je, da nizke tone vseh štirih virov zvoka proizvaja nizkotonec, na njem pa lahko spreminjamo tudi glasnost sprednjih in zadnjih zvočnikov kar pride še kako prav če si ne moremo privoščiti idealne razporeditve. Tako, kot vse zvočnike podjetja Cambridge soundworks, odlikuje four point surround sound odličen zvok in, predvsem po zaslugi Creativa, zelo mamljiva cena, saj jih boš lahko dobil že za ceno, ki je pod stotimi ameriških. plačilnimi enotami, če se bo le kdo od naših vrlih uvoznikov zganil in jih pripeljal k nam

Kaj kmalu pa se lahko zgodi, da bodo morale zvočne kartice kmalu na smetišče, saj je že nekaj proizvajalcev predstavilo zvočnike, ki jih bomo na računalnik povezali prek vodila USB Taki zvočniki, vsaj manjši, ne bodo potrebovali napajanja Še več, po vsej verjetnosti se bomo lahko odrekli tudi zvočni kartici, kajti zvočni signal bodo potovali do zvočnikov kar po vodilu USB. Seveda bomo za take mahinacije potrebovali Okna 98 in matično ploščo, ki ima to vodilo. Res je, da ima danes že večina plošč podporo za USB vendar ima le malokatera plošča formata AT tudi konektorje zanj Pri mamaplatah formata ATX so ti priključki že na sami plošči, tako da težav ni. Kljub temu, da je taka rešitev na prvi pogled idealna, je treba upoštevati, da bodo tovrstni zvočniki, ki bodo potrebovali za svoje delovanje že povsem oblikovan zvok, nažalost dodatno delo že tako obremenjenemu osrednjemu procesorju, čemur se ravno s kupovanjem vedno zmogljivejših glasbenih kartic želimo izogniti. Prvi tak proizvod je že izdalo podjetje Altec Lansing, medtem ko Philips s svojimi zvočniki USB ni daleč zadaj. Še celo Microsoft se je zganil na tem področju in predstavil MS digital sound system 80, ki uporabi vodilo USB. Kar dvesto šestdeset dolarjev veja sistem nizkotonca in dveh satelitov, ki se lahko pohvali s popolno softversko kontrolo vseh funkcij. Za tiste, malo manj srečne, ki nimajo USB-ja in tiste, ki bi še vedno radi uporabljali zvočno kartico, MS DSS80 ponuja tudi navaden zvočni vhod Priložena programska oprema nam bo omogočila popolno kontrolo nad zvočniki v samih Oknih Tako bomo lahko kar prek Oken (in samo prek Oken) nastavljali glasnost in barvo zvoka Bo pa gumb za glasnost še vedno tudi na zvočnikih

Sound system 80 bo vseboval čip DSP (digital signal procesor - namenski čip za obdelavo zvočnih signalov) in bo lahko pospeševal 3D zvočne funkcije prek knjižnice DirecSound3D, podpiral pa bo tudi dolby surround Če ima kdo odveč tistih dvesto in-še-nekaj dolarjev, lahko piane po zvočnikih konec oktobra

Pred nekaj, štev. kam smo testirali prvo suvalno veselo palico. Uroš se je takrat boril z Microsoftovim sidewinderjem force feedback pro. Očitno se mu v kratkem obeta še več dela, kajti na trg prihajajo novi modeli tresodajalnikov. Trenutni trend so volani s povratnim odzivom (force feedback) Z motorji je že opremljen volan ultimate performer, izdelek pri nas neznanega podjetja SC&T Ker rahlo dvomim, da se bo dotična drkalica kdaj, pojavila tudi pri nas, se bom omejil na izdelka ki bosta slovensko premiero doživela nekje okoli novembra. Prvi bo Thrustmasterjev volan nascar force, ki je v bistvu dodelana različica formule T2 povsem na novo pa se je načrtovanja lotil MadMehki. Svoje krmilo je poimenoval, kako drugače, sidewinder force feedback wheel (še malo pa bodo imena dolga za vrstico). MS SFFW bo upravljal kar petindvajsetmegaherčni procesor, volan bo vseboval zelo močne motorčke. Cena bo skromnih dvesto deset dolarjev (pri nas okoli 50.000 tolarjev), zraven pa boš poleg motoriziranega volana in dveh pedal dobil še igri CART in Monster Truck Madness 2. Papa, do oktobra

ZAKAJ ČAKANO?

LordFebo ugotovi, da je edina stvar v naši branži, ki je točna, Joker. Cenite to, bravčki inu čitavke.

Igričarsko industrijo pesti zelo velika težava, ki je druga področja ne poznajo (ok, pustimo gradnjo slovenskih avtocest): huronske zamude rokov. Ta grda lastnost razvijalcev se je kazala v preteklosti, kaže se dandanes in se bo samo še bolj močno kazala tudi v bodočnosti. Če pogledamo nazaj skozi čas, so največji zamudniki Stonekeep, MechWarrior II, Command & Conquer, Heart of Darkness, Lands of Lore 2, Dungeon Keeper, Grand Prix 2 in še bi lahko našteval. Da vsaka igra za pet mesecev preskoči najprej načrtovani datum izida, je popolnoma normalno, toda omenjene kreacije so nam kri spuščale leta!

Če pogledamo posamezne skupine, sta prvaka v netočnosti Bullfrog in Westwood. Krastačevci se domala pri vsakem projektu po polletnem kategoviranju odločijo, da oni delajo še najboljše igre, in v eni potezi premaknejo izid za devet mesecev. Tako se je zgodilo s Syndicate Wars, Dungeon Keeperjem in Theme Hospital ter takisto se dogaja tudi s Populousom. Westwood pa nas po drugi strani nateguje iz meseca v mesec brez konkretnega razloga. In veste, kaj je pri vsej stvari najbolj zanimivo? Dejstvo, da založnik in razvijalec na prvi predstavitvi (ponavadi sredi ECTS ali E3) točno vesta, da igra nikakor ne bo nared čez štiri mesece, kot pompozno obljubljata. Čemu potem zavajanje? Zato, da novinarji ugriznemo v kost in, češ, igra bo zunaj, kot bi migni!, začnemo na veliko in široko poročati o njej in sploh. Z drugimi besedami, o produktu se začne govoriti, to pa je glavni namen marketinganjev. Če kdo potlej pobara založnika, zakaj bo dotični artefakt izšel šele čez ducat in še nekaj mesecev, je kakopak kriva razvijalna skupina, ki namesto dvaindvajset ur dela na projektu samo sedemnajst ur dnevno. Mamuljim črnogorsko.

Poglejmo si, katere igre, ki jih najbolj nestrpno pričakujemo, najbolj zamujajo.

SIERRINE PUSTOLOVŠČINE

Ker je Sierra eden največjih založnikov, je normalno, da kakšna od njihovih iger tudi zamudi. Vendar pa je trenutno dogajanje že kar kritično, saj njihovi projekti še nikoli niso tako zamujali. Poglejmo samo King's Quest VIII, ki je bil 100% napovedan za lanski konec leta - doslej so vsi deli Sierrine kraljevske serije prišli na police za Božič, zatorej je bilo samo po sebi umevno, da bo tako tudi z osmico. Ampak ne, celo tako slabo kaže z razvojem, da bo izšla očitno šele prihodnje leto. Glavna težava je bojda v tem, da je projekt postal preprosto tako obsežen, da so popadali vsi roki. Za KQ8: Mask of Eternity bodo predvidoma zapravili prek šest milijonov dolarjev. In to sedaj, ko ima Sierra največje težave (glej Oznanila), kajti njen oča, Cendant Software, se je hoče na čimhitrejši način znebiti. Če špekuliramo dalje: Ken Williams, ustanovitelj in predsednik Sierre, izgublja velike količine denarja (tvrdki se je vrednost delnic prepolovila), ob še več denarja in ugleda pa bo, ko se bo našel kupec, ki bi bil pripravljen kupiti to, kar je ostalo od nekdaj cvetoče softverske hiše. Njegova žena, Roberta, avtorica nanizanke King's Quest, more vse te težave deliti z njim, a po drugi strani ga ven omer sekira, da bi njeni igri namenil še več dinarja. King's Quest je navsezadnje največji Sierrin naslov.

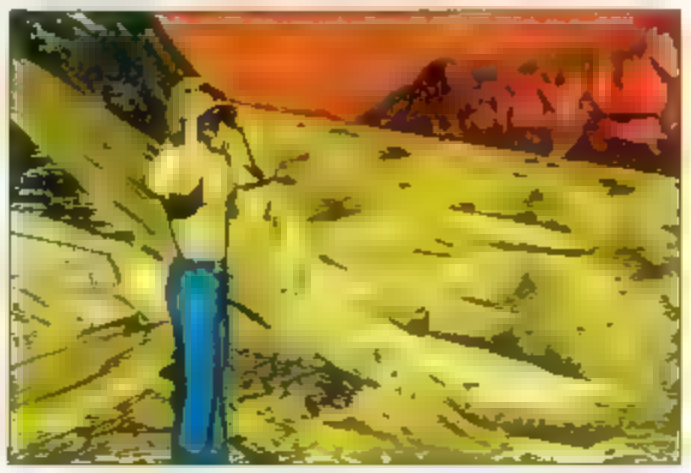
➥ KQ8 sem že igral. Pravnic za dol past, vam rečem.

➥ Quest for Glory V je celo še manj obetaven.

Po vsej verjetnosti je pri Williamsovih doma ozračje zelo napeto, zakonca spita v ločenih posteljah in komunicirata le še v sejnih sobah. Le kako naj bo parček uspešen brez seksa?

Podobno se dogaja tudi s Quest for Glory V in Gabriel Knightom 3. Težava sicer ni v pomanjkanju seksa (ali pa tudi, saj razvoju obeh iger povelju[illegible] ženski) zato pa toliko bolj v denarju. Tu je predvsem škoda Gabriela Knighta III, ki dosti obeta, česar ne bi mogel trditi za peti del herojske sage, Dragon Fire. Demo je bil na tlačenki in lepo smo videli, da je igra grda kot smrt, s popolnoma nesodobnimi prijemi (2D grafika, majhni liki, moteč okvir okoli igralnega okna). Zatorej se ne bi prav nič čudil, če bi razvoj QFG 5 kar ustavili.

Čeprav se je stran na internetu, kjer avtorica Jane Jensen pridno zapisuje napredke v razvoju Gabriela, ustavila že junija, je izid še vedno napovedan za december. Morda pa res. Vendar, kateri?



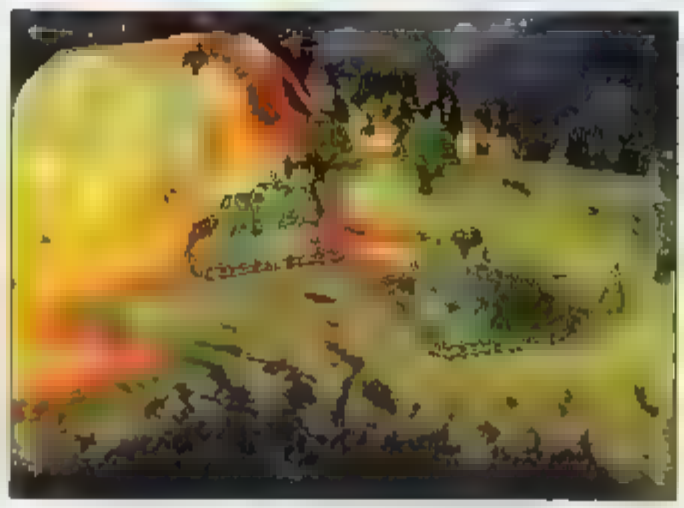
➥ Edina Sierrina igra, ki jo res pričakujem, je GK3.

POPULOUS 3

Že samo dejstvo, da igra zori v Bullfrogovih gredicah, je zadostno za najmanj desetmesečno zamudo. Tudi pri novem Populousu to pravilo drži. Nekje pet mesecev po prvotnem roku, to pomeni nekje v začetku letošnjega leta, so se bikoženci preprosto spomnili in izid premaknili na september. Eden izmed pomembnih dejavnikov upočasnitve razvoje je bil odhod šefa in lastnika Bullfroga, Petra Molyneuxa (ki je medtem že ustanovil novo tvrdko, Lionhead). Peter resda ni bil pomemben člen projekta, a vseeno je njegova odločitev zamajala temelje malega podjetja. Drug razlog za zamujanje je podoben, kot so ga navedli že pri Dungeon Keeperju - da igra preprost še ni odlična. Zatorej so jo popolnoma razkopali in prenovili 3D grafiko, dodali nove enote in pokrajine, predvsem pa ponovno predelali umetno inteligenco, za katero trdijo, da je najboljša v realnočasnih strategijah na veke in vekomaj. Producent navaja primer, da celo programerji sami v večigralskem načinu ne morejo ločiti živega nasprotnika od računalniško vodenega. Samo, da se jim ne bo zaletelo!

No, september je tu, Populousa pa še od nikoder. In tako bo še najmanj dva meseca.

➥ **Takih grafičnih učinkov, kot jih bo imel tretji Populous, v strategijah še nismo videli.**



➥ **Vulkanske izbruhe in lavo so si izmislili ravno v tem 'zamudnem' stadiju.**

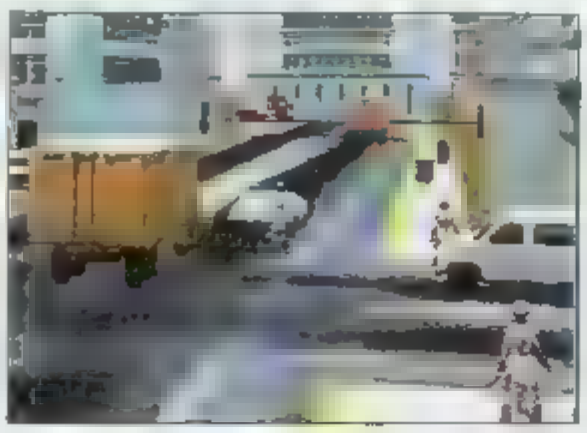
HALF-LIFE

Programerji 3D streljank so postali pametnejši od ostalih. Ne objubljajo več datumov izida, marveč vsi po vzoru Idja odvmejo: bo, ko bo. Sierrin Half Life bi bil, če bi bil, že decembra 1997. Prvič so ga predstavili v gibanju junija lani na šovu E3, kjer sva s Snailom potočila marsikatero kapljo sline nad res izvrstnim demotom. Nakar vse tiho je bilo. Valve Software, skupina, ki dela igro za Sierro, se neprestano izgovarja na popravke v 3D motorju. Začeli so, kot vsi ostali, s Quakovim, nakar so (zopet, kot vsi ostali) nadgradili na dvojko. Tudi ta jim ni bila po volji, zato so (tako pravijo) spremenili kar sedemdeset odstotkov jedra. Da ne omenjamo izida Unreala, ki jim je zagotovo dal misliti. Zaenkrat še kar trdijo, da bo igra zunaj še letos, a v to močno dvomim, glede na to, da Half Life po scenariju in prenekaterem elementu spominja na SiN, katerega izid je vprašanje tednov.

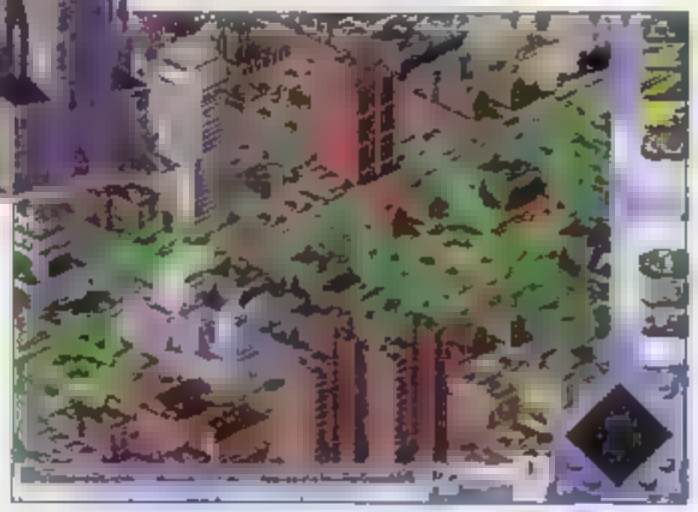
➥ **Grafika postaja vse boljša, čeprav je glavna lastnost Half-lifa umetna inteligenca.**

SIMCITY 3000

Verzija 2000 je prišla na trg davnega leta 1993. Dve leti zatem se je začelo šušljati o nadaljevanju in okvirno je bil izid nastavljen za konec 96. Čeravno se je v tistem času govorilo o prihajajoči igri že na uradnem nivoju, so SC3000 prvič pokazali javnosti šele na lanskem šovu E3. To je bila še prvotna 3D različica, kajti avtorji so imeli zanimivo idejo - narediti popolnoma 3D mesto, v katerem bi imel igralec popolno svobodo gibanja. Prvotne slikice so že res kazale ulice, ceste in meščane v treh dimenzijah, vendar je bila kvaliteta grafike pod nivojem. To so ugotovili tudi avtorji in pod pretvezo, da dandanes še ni tehnologije, ki bi zadovoljivo poganjala njihove napredne ideje, začrtali novo SimMesto 3000, ki je vrnilo izometrični pogled prejšnjega dela. Temelji igre so praktično postavljeni, sedaj le kot nori projektirajo nove in nove zgradbe, da bo igranje karseda barvito in neduhamorno. Kaj se bo izcimilo, bomo sodili decembra. Zamerimo jim lahko le to, da namesto, da bi se celostno posvečali SimCityju, ki je, roko na srce, edini spodoben Maxisov izdelek, so vmes naštancali se kup bedastih simov, kot so SimCopter, Streets of SimCity, bedast multiplayerski dodatek za dvatisočko, in še bi lahko nastevali.



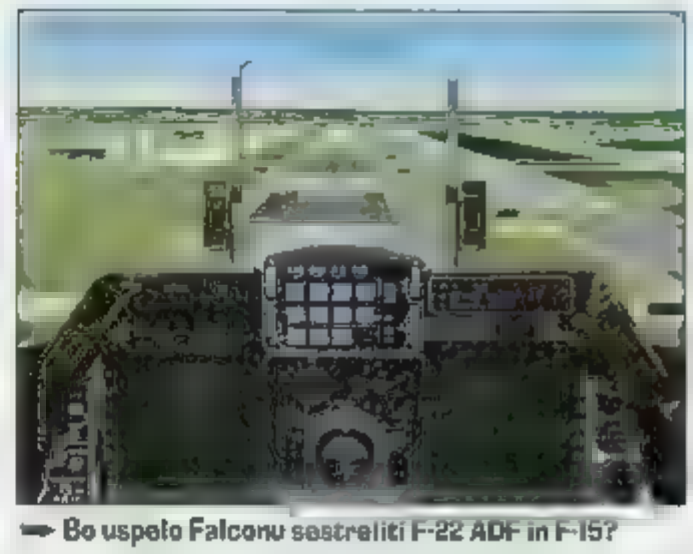
➥ **Tak je bil videti prvoten zametek SimMesta 3000 - popolnoma 3D.**



➥ **Po slikah sodec bo, ce nic drugega, SimCity 3000 izredno pisan in barvit.**

FALCON 4.0

Letalske simulacije niso tipični žanr zamudnikov, morda tudi zaradi tega, ker imajo relativno ozek krog igralcev. Vendar vsi vemo, da je to, kar Microprose počne z Falconom 4.0, nezaslišano. Predhodnik, inačica 3.0, je luč sonca ugledala davnega leta 1991 in dve leti zatem se je začelo šušljati o nadaljevanju, kiso ga, reci in piši, prvič poluradno naznanili za sredino leta Gospodovega 1994. Prišel je domnevni datum izida, avtorji pa niso imeli narisanega niti letala, kaj šele, da bi sanjali o kakšnem igranju. Zatorej je Spectrum Holobyte poslal takratnega producenta obirat bombaž in zaposlil bivšega programerja vojaških simulatorjev, Leona Rosenshteina. Samo še dodatno zakasnitev je povzročil propad Spectrum Holobyta, ki ga je nato pohopsal Microprose.



➥ **Bo uspelo Falconu sestreliti F-22 ADF in F-15?**

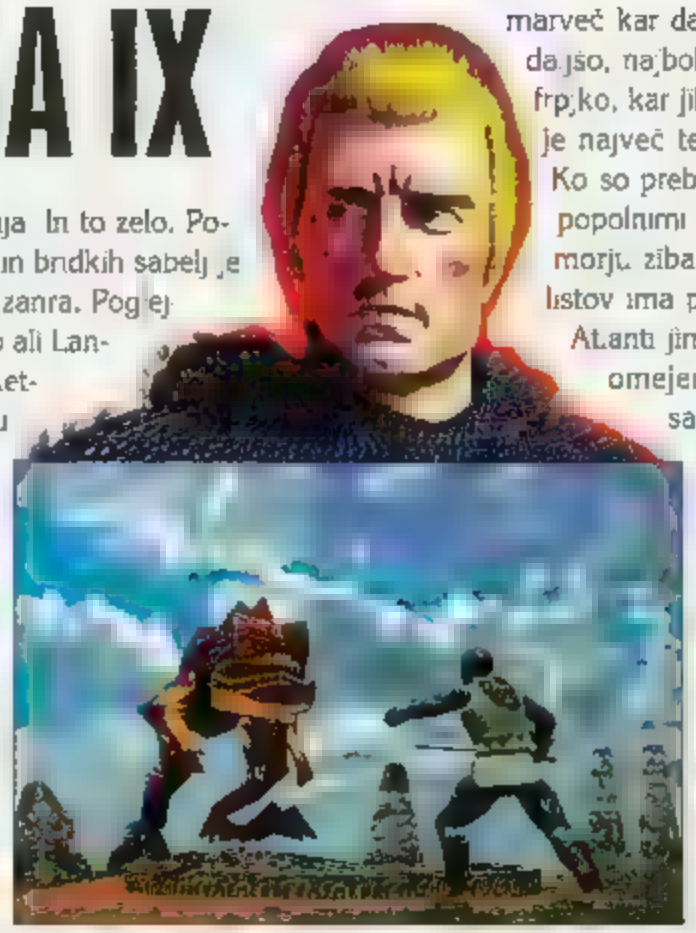
Leon je svojo vlogo v štirih letih vzel zelo resno, kajti njegov cilj je narediti najbolj realistično, najlepšo in najbolj igrabilno simulacijo, kar jih je. To pa je hkrati tud. Falconov glavni problem, kajti vsi vemo, koliko dobrih sodobnih simulacij je zadnje čase izšlo (F-16 FF, F 15, F 22 ADF...) in vsaka od njih pomeni nov trn za Falconovo ekipo. Najbolj zanimivo pri njegovih hvalah igre je, da govori v sedanjosti v stilu: "Falcon 4.0 JE edina igra, ki vključuje pravo realnočasno dinamično kampanjo." Vs. vemo, da je v eni sapi povedal dve laži.

Kakorkoli že Falcon 4.0 je v času branja že prešel v fazo testiranja beta in kani svoj zmagoslavni pohod pričeti novembra.

IGROVJE

ULTIMA IX

Vsaka igra FRP zamuja. In to zelo. Poleg statistik, magije in bridkih sabelj je to kar zaščitni znak zanra. Poglejmo samo Stonekeep ali Lands of Lore 2. Temu večletnem zamudniškem paru se kani pridružiti tudi Ultima IX. Sploh mi spomin ne seže tako nazaj, da bi se spomnil, kdaj se je začelo prvič govoriti o devetem (oziroma desetem, kajti imeli smo dve poglavji sedmice) delu. Richard nam je, izbrancem, prvič pokaza sličice lani junija in igra bi morala iziti prejšnji Božič. Toda zgodilo se je to, da je vso drugo polovico lanskega leta Ultima IX mirovala, kajti Richard je svojo ekipo zaposlil z Ultimo Online. Šele ko so to žalost dokončali, so se posvetili svoji primarni nalogi. Richard pa za deveti del svoje igre ni hotel le nadaljevanja,



➥ Yes, slika iz igre. Bo res vsa Ultima tako lepa?

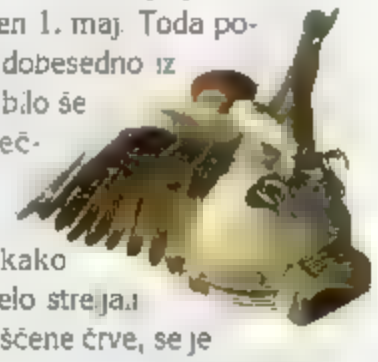
marveč kar da eč najboljšo, najlepšo, najdaljšo, najbolj podrobno in najbolj realno frpjko, kar jih je. S tehničnega vidika jim je največ težav predstavljalo 3D jedro. Ko so prebrodili, so se začeli ubadati s popolnimi banalnostmi: ali se radja na morju ziba dovolj realistično in koliko listov ima palma. Do letošnjega šova v Atlanti jim je že uspelo pripraviti zelo omejeno demonstracijo, ki je žal samo še bolj potrdila govorice, ki so se že prej širile po internetu: da bo Ultima IX nekakšen hibrid med Tomb Raiderjem in Alone in the Dark, nikakor pa ne frpjka, kot se šika, kakršna sta bila zadnja dva dela. To je tudi razlog, da so trije glavni programerji odšli od Origina. Njihova izjava: "Ultima IX je ena najbolj pričakovanih iger in mi žal ne moremo sodelovati v projektu, ki se popolnoma oddaljuje od temeljev serije Ultima, predvsem pa od tega, kar pričakujejo stotisoči zvestih ultimašev po vsem svetu." Reakcija na vsemrežju je bila takojšnja, zato je bilo logično, da bo Origin zelo kmalu sestavil izjavo za javnost. In jo je. Sam Richard alias Lord British je napisal obsežno pismo, ki so ga objavili prav vsi digitalni časopisi. V pismu razglablja o svojih death iger FRP in miri panične ultimaše, da je bojazen odveč. Prav to nenehno besedičenje okoli igre pa predstavlja še dodaten pritisk na ekipo, kajti sedaj pa res ne bodo igre izdali, dokler ne bodo 200-odstotno prepričani, da je to res tisto, kar želijo. In nič ne dvomim, da Ultima IX ne bo dobra. Samo kdaj? EAjev urnik pravi začetek 1999. Morda, če bo šlo vse kot po maslu.

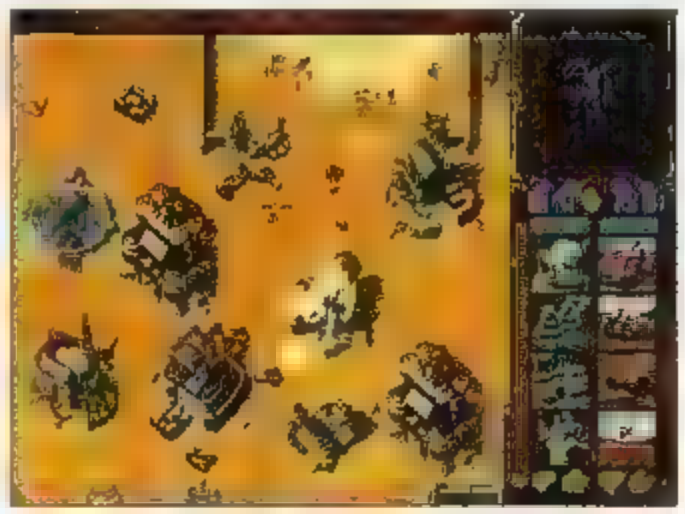
Žal pa Origin v tem hipu razvija dodatek za Ultimo Online (Second Age - glej Oznanila), pri čemer zagotovo ne sodelujejo ustvarjalci Wing Commanderjev...

➥ Zaradi 3Dja smo ultimasi kar malce skeptični.

DUNE 2000

Ta naslov bi moral biti po vseh pravilih med opsi - zadnji napovedan rok izida je bil namreč 28 avgust. A usoda je hotela drugače (navsezadnje, špil je od Westwooda). Saj ne rečem, da je igra enoletni zamudnik, navsezadnje je bil za prvi datum izida najavljen 1. maj. Toda potem so nas nategovali dobesedno iz tedna v teden. Bojda je bilo še največ težav okoli večigralskega oziroma internetnega načina, in ko smo že vsi mislili, kako bomo še to poletje veselo strejali Harkonnene in jezdili peščene črve, se je Virgin odločil prodati Westwooda Electronic Artom 122 milijonov težke firme pač ne kupiš tako, kot



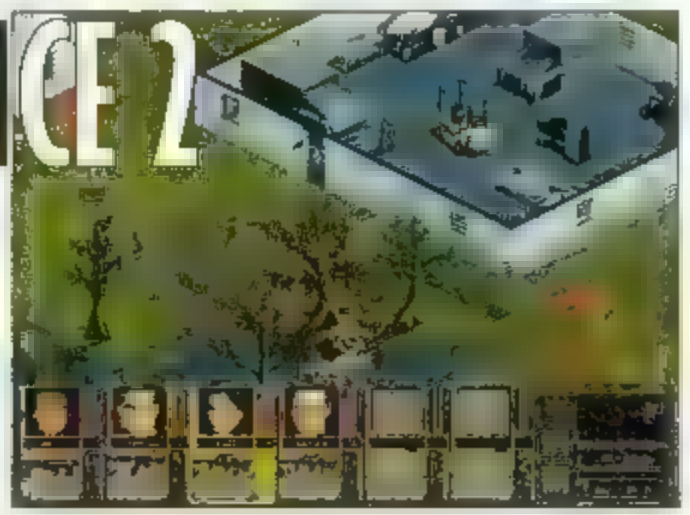


➥ Dune 2000 - sen tričert slovanskih igralcev.

kruh, marveč taka poslovna poteza traja nekaj tednov, da se delničarji zmenijo med sebo, in tako naprej. Znano je, da bo nadaljnji dve igri od Westwooda, Tiberian Sun in Lands of Lore trojko, založil EA, a težava nastane ravno pri Dunetu. Virgin ne daje izjav, EAjevci sploh ne vedo, kaj so kupili, jezni smo pa edinole igralci. Stiskamo pesti za naslednji mesec.

JAGGED ALLIANCE 2

Je že res, da Sir Tech ni najbolj znana hiša, toda kljub temu jo nekateri zelo čislajo, predvsem zaradi prastare frpjske serije Wizardry in dveh delov potezne strategije Jagged Alliance. No, za polnadaljevanjem Deadly Games prihaja, kot že veste, tapravi drugi del, tak s številko 2. Oznanili so ga poldrugo leto nazaj, prvič pokazali junija lani v Atlanti, ga napovedali za oktober 97, nakar vse tiho je bilo. Glavna težava je bila predvsem v velikih zamenjavah ljudi pri projektu: eni so šli, drugi prišli. Celo zgodbo so vmes spremenili, kajti na začetku je bilo mišljeno, da izvenzemeljska bitja pridejo v slogu Predatorja delat zdraho na Zemljo (saj veste, zbiranje človeških lobanj, ki bojda na vesoljskem bolšjem trgu kotirajo zelo visoko). No, novemu producentu se je scenarij zdel preveč za lase privlečen, saj je menil, da bi mali zelenčki odvrnili od igranja krog resnih, starejših igralcev (poba očitno ni nikoli igral X-Comov). Ko so štorijo spremenili in vnesli bolj zemeljsko tematiko (saj veste, hudobni gverilci, vojaške zdrahe, črnci, poševnokci, karamba karamba...), so vsak teden dodali nekaj novega. Enkrat so polepšali animacijo likov, dodali lepše skoke čez plot in metanje nožev, drugič so popolnoma spremenili umetno inteligenco... Kot kaže, bo igra dejansko izšla letos oktobra ali novembra. Temu v prid priča popolnoma igralen demo na tokratni tačenki™



➥ Se dobro, da se avtorji niso nekje vmes odločili, da izometričen način ne velja dosti, in spremenili v 3D!

OVER THE GREEN HILLS AND INTO THE SUN
THAT'S WHERE I FEEL I OUGHT TO BE GOIN'
Paul Rodgers

TREK® USA
American Bicycle

NAJVEČJA PONUDBA KOLES
VIKTOR
Rožna dol., Cesta II/36, Ljubljana
telefon 061/ 274-135

HEWLETT PACKARD

Pet vzrokov za osuplost nad našim barvnim tiskalnikom.

Blesteče barve, sestavljene iz mikroskopsko majhnih kapljic. HP PhotoREt II je tehnologija večplastnega nanosa barvnih kapljic, ki vsebuje celo 16. Rezultat so naravnost očarljive barve.

Zahvaljujoč natančnemu

Izjemno hitra tehnologija HP PhotoREt II je edinstven način prenosa

sekunde.

Zahvaljujoč edinstveni tehnologiji uporaba posebnega papirja ni potrebna uporaba posebnega papirja – fotografska kakovost izpisa je zagotovljena že ob uporabi navadnega papirja.

Izjemna tehnologija HP ravnovesje med vsemi komponentami, kar brez izjeme

PhotoREt II tehnologija večplastnega barvnega nanosa

HPC

CHS

KASLC

Izredno izvrstno superiorno revijo delate, momci in momka. Vaše delo je gotovo naporno.

Blaž, Kranj

Na porno, misliš?

Zakaj ni na prejšnji tlačenki bilo demonstracijske verzije Need for Speed 3 in Motoracer 2?

bralci

Res je, da sta se na internetu pojavila oba demota vendar vsega, kar je na netu pač ne moremo/smemo zapeči. Konkretno, veliko 'preizkusnih' različic se pojavi na strežnikih po zelo čudni poti in premnogokrat brez vednosti založnika. To se je zgodilo tudi z omenjenima igrama. Takole pisemce smo prejeli od EA:

Following on from the message I sent you yesterday with regards to an unofficial Need for Speed 3 PC demo on the web - can I also bring to your attention an unofficial Moto Racer 2 demo which is floating around on the net! :-)
Once again, this has not been released by EA - the genuine demo should be available at the end of August
Therefore, can I please ask you not to covermount this demo under any circumstances on your cover CD or use it in any other form for evaluation purposes of this title

Obe igri bosta uzrli oktobrsko tlačenko, kot tudi Wing Commander: SecretOps

Pozdravljeni, sem mama petnajstletnega sina, ki je, kot veliko mladih, zaljubljen v računalniški svet. Čeprav v vaši reviji objavljate vse o tehniki računalništva, čipih in igricah iz domišljiskih svetov mogoče ne bodo odveč čisto preproste, življenske misli staršev teh računalniških otrok.

Ti si naš sonček
sladek kot bonbonček
a ko majhen si bil,
prehitro si računalnik dobil.

Z njim predober prijatelj si bil,
igral si se z njim, namesto da bi se učil.
Mnoge ure ti računalnik je vzel,
saj je tebe res čisto prevzel.

Sta očka in mama v drugem planu bila,
ko zajela te je skrivnostna sila računalnika.
Si časa nisi nikdar vzel
da bi s starši svojo otroštvo izpel.

Zdaj si že velik in močan,
postaven in z lepoto obsijan.
Osnovno šolo si te dni končal,
a računalnik ti še vedno je najboljši prijatelj ostal.

Toda ti si še zmeraj naš sonček,
še vedno si sladek kot bonbonček.
odrasel in resen se zdi tvoj obraz,
a o srcu nosiš svoj neizpeti otroški čas.

Mama (čisto prava), Dravograd

Kot urednik Jokerja ti nasvet povem
(in dobro veš, da jest vse vem),
ne bo vaju veliko stalo,
če z očkom omislita si svoje računalo.

Še za modem bosta cekine odštela,
čez stanovanje novo žico napela,
se priključita na internet
in tamkaj bo vaša familija zopet začela živet.

K pisanju me je pripravil Snailov prispevek 3D pospešeno, točneje poslabšanje slike na karticah voodoo 2. Tekst je prevod strani Tom's Hardware, ki sem jo brali mesec nazaj (celo slikici sta isti). Sploh pa snail ta način pisanja zelo rad prakticira (navijanje celerona...) Če že kopirate, vsaj navedite vir.

vsevedni anonimnež

Lahko nam očitaš subjektivnost, ki je pač relativna. Lahko rečeš, da Alancia zanič avto, kar je zopet relativno. Lahko celo trdiš, da si epši kot Quattro. Ampak ednino, česar nam pač ne boš očital, je plagiatorstvo oziroma kopiranje.
Prvič, če ti misliš, da je Tom zgruntal finto z dvema kabloma, se hudo motiš. Eden redkih pogojnih minusov kartic voodoo je premostitveni kabel, ki v primeru, da maš gromozanski monitor in ločljivost 1600x1200, dejansko poslabša sliko. Tega se zaveda tudi 3Dfx, zatorej je poslal vsem medijem dotično dejo. Tudi diagrame so dodali.
Drugič slike v Jokerju in na Tomovi strani sta ENAKI, nikakor pa ne isti, kajti naše je ustvaril Snail osebno.
Tretjič, na Tomovi strani nisem zasedil nikakršnega posebnega književnega sloga, še manj pa v Snailovih besedilih, zatorej ne vem na kakšen način pisanja ciljaš. Tom testira in mi počnemo isto. Če ciljaš, da se naslanjamo na njegove teste in opisujemo reči, ne da bi jih videli, tega zaradi astnega zdravja ne počni več.
Četrtič, visoko ti ceniš Toma, če meniš, da je on "zum.." navijanje procesorjev. In navsezadnje, z dandanašnjimi poščami to ni nikakršna znanost. Je pa res, da o tej precej kočljivi in vprašljivi tematiki pišemo edini onkraj Alp. In ponosni smo na to. Navsezadnje ni veliko judekov, ki bi jim uspelo iz celerona 266 pripraviti delujoč sistem na 504 megaherce.
(Ostanek tvojega pisma sem zaradi popolnoma neprimernih in neargumentiranih idej, predvsem pa zaradi tvoje anonimnosti, izpustil.)

ŠPORT ZA VSAKOGAR
MOBIKART
Celovška 492 - Šentvid
(tristo metrov naprej od gorenjske avtoceste)
odprto: pon-čet: 12-24
pet: 12-01
sob: 10-01
ned: 10-24

Vsi bralci revije Joker imate, s priloženimi kuponi, popust pri vozovnicah!

Dajemo vam izredno možnost za pridno in redno vadbo na hitri progi Mobikarta, kajti na začetku leta 1999 bosta revija Joker in Mobikart organizirala veliko tekmovanje na stezi in za računalnikom! Za bogato glavno nagrado, se zagotovo splača potruditi! Vsak prvi ponedeljek ob 19. uri bo tudi žrebanje. Če izžrebanec ni prisoten, ne dobi nagrade!

Vožnja s kartingom je že sama po sebi velik izziv, če pa je zanjo potrebno odšteti le 1000 SIT ter imeti možnost za nagrado vsak mesec, pa še toliko bolje!

MOBIKART
KUPON, S KATERIM VAS VOŽNJA Z GO-KARTOM STANE LE 1000 SIT!
MOBIKART
KUPON, S KATERIM VAS VOŽNJA Z GO-KARTOM STANE LE 1000 SIT!
MOBIKART
KUPON, S KATERIM VAS VOŽNJA Z GO-KARTOM STANE LE 1000 SIT!

CRTIČ DELUKS

RAČUNALNI MOŽGOTVI

V prejšnji številki si je *Sneti* ogledal, kako si lahko z boti oziroma umetnimi nasprotniki za Quake 2 znižate račun za telefon, v tej pa se skesano udinja Telekomu in opiše dve skrajno zabavni vsemrežni razširitvi oziroma prilagoditvi (MODa) za večigralski način te neverjetno priljubljene 3D streljačine.

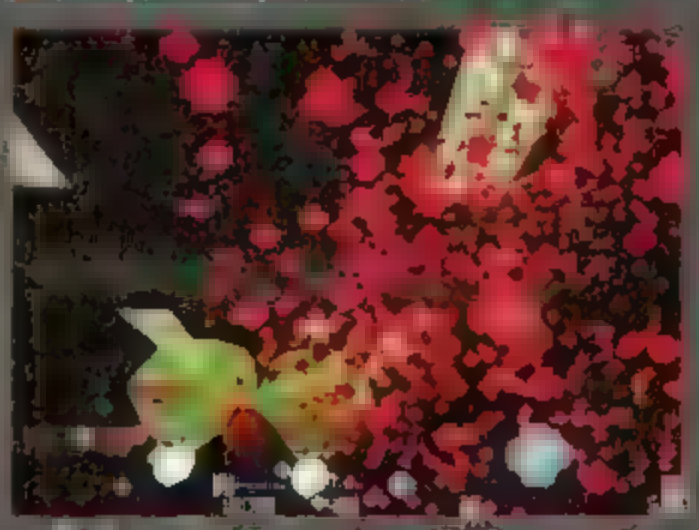
Action Quake 2 v0.93

http://www.action.telefragged.com
Velikost datoteke: 6,82 MB

Je že res, da je običajno klanje eden na enega oziroma deathmatchiranje prav zabavno in včasih že kar oblika droge. Ravno zadnjič je nekdo med bojem vprašal, če je mogoče, da postaneš odvisen

Krvave rdeče ozadje nerv ustreza dogajanju.

Quaka... in skoraj vsi odgovori so bili pozitivni. Navsezadnje sem temu priča tudi sam, saj dostikrat povsem samodejno poženem povezavo z internetom in drugo Kvako, ko želim za nekaj minut (ur?) izključiti možgane (preutrujenost od igranja iger, saj veste :)). Toda tej nalezljivosti, celo odvisnosti navkljub zna deathmatch postoporna izgubiti svoj čar. Zakaj bi se sicer naokoli valjalo toliko različnih dodatkov, ki ponujajo nove načine sesuvanja nasprotnikov? O tistih, ki so v času pisanja tega članka na voljo na najbolj priljubljenem slovenskem strežniku za Q2, q2.siol.net, si preberite v okvirčku oziroma v nadaljevanju, saj ta (včasih) podpira tudi Rocket Arena 2. Na tem mestu pa se dotaknimo povsem nove in izvirne prilagoditve, imenovane Action Quake, v0.93. Ta kvejkiranje iz norega klanja v deathmatchih spremeni v dosti bolj premišljeno ubijanje, ki že malce meji na kake specialsko-nindžarske operacije (ste igrali SpecOps?). Najprej so tu spremenjena orožja. Poskrbite se od BFGja in railguna, pa tudi od fantazijskih bazuk in laserjev, tukaj boste našli samo orožja iz resničnega vojaškega sveta. Actionov seznam začenja običajna pištolj Heckler and Koch Mk23 z dvanajstimi naboji v magazinu; tej sledi M3S90, puška, primerna za boj od blizu; potem je tu polavtomatska puška MP55/10 (Heckler and Koch), tisto namenjena boju od blizu; ki ji sledi Puška v pravem pomenu besede, odrezana dvocevka, ki jo sicer po vsakem strelu pošljete nekaj sekund, vendar od blizu sesuje praktično vsakega sovražnika, oklep gor ali dol. Potem sta tu še Steyrova ostrostrelska puška SSG-69 s tristopenjsko povečavo, najbolj cool orožje v MODu; in razpršitvene bombetina M25 z velikim dosegom in poštenim zamikom pri razsurju. Finta št. 1: naenkrat lahko nosite samo dve orožji, eno od katerih je vedno vaša pištolca. Finta št. 2: orožij je na stopnjah vedno omejeno število – če si, denimo, želite ostrostrelske puške, boste pogosto morali ubiti tistega, ki jo nosi. Finta št. 3: ubijalske predmete je treba polniti ročno, krogel pa drastično primanjkuje, tako da na DMjevsko resetanje kar pozabite. In še finta št. 4: če nimate orožij, lahko skočite v sovražnika in upate, da ga boste brcnili – v tem primeru bo modela odbilo nazaj, utrpel bo za okrog dvajset točk poškodb in iz roke mu bo padlo posebno orožje (karkoli razen pištole). Poleg orožij so tu posebni predmeti, od katerih imate lahko pri sebi prav tako samo enega, sodijo laserski namerilnik, oklep iz kevlarja in dušilec.



Ta orožarna in opremljarna seveda rabita samo enemu namenu: ubiti čimveč sovražnikov v čim krajšem času. Ta cilj se od DMja ni spremenil – drugačen pa se je način, kako to početi in doseči. Podivjano navaljivanje v boj se bo tukaj hitro končalo tragično, saj so telesa igralcev (torej tudi vaše) občutljiva na strele, kot se prava. Ko vas nekdo strelja, vas lahko zadene v ude, prsi ali glavo; v prvih dveh primerih boste začeli krvaveti (močno ali šibko), v tretjem boste takoj odšli po

je pojema, pa se zanaša vas, kot bi preglobok

pogledali v vodnjak kačje sline. V tem primeru je dobro čimprej najti obvezo, ki ustavi krvavitev. Vendar pazite, med obvezovanjem ne morete uporabljati orožij, zaradi česar ste pravi gimnasti golobi in še to: vrata morate sedaj odpirati ročno (vpišite v konzolo bind 'tipka' opendoor), kot pri Duku 3D, kar je morda nerodno, a v strateškem smislu pomembneje, kot bi si človek mislil.
Dodatku je priloženih nekaj coolerskih kožic, kot so Rambo, John McClane (Bruce Willis iz Umri počasi končno), Mad Max, Chow Yun Fat (azijski akcijski junak, ki smo ga lahko gledali v filmu The Replacement Killers), Reservoir Dog (Tarantino rulez), Commando, pripadnik Specnaza...

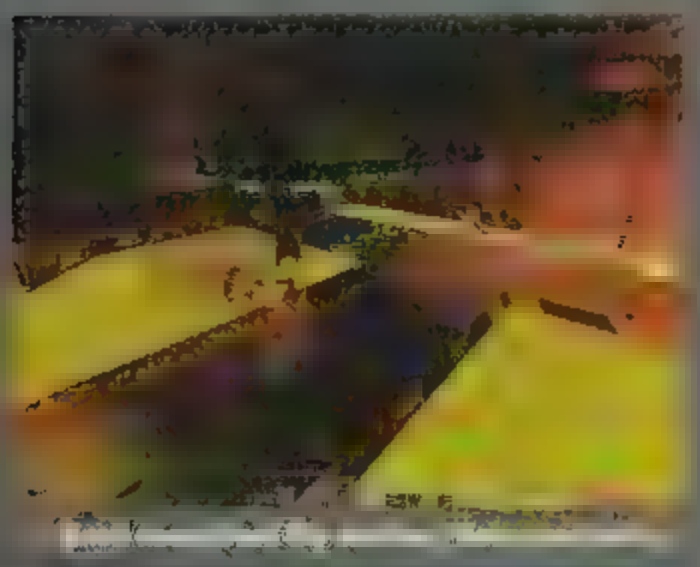
Nova kukrja s sosedom prestanu bi se prav dobrosala.

Action Quake je zaenkrat še v verziji beta (jasno, saj je to šele različica 0.93) in sprememb ter izboljšav bo gotovo še mnogo. Med drugim bi morali (spremembe lahko sicer predlagate na spletni strani) makce zmanjšati stopnje in morda spremeniti premikanje igralcev, ki je povsem enako, kot v originalnem DMju (to vojaški obliki Action Quaka ne pritiče najbolj), kot tudi naredil predmete večje in bolj vidne ter obvezno zmanjšati učinkovitost pištole. Tako bi ta že zdaj odlični MOD postal še boljši, sicasorrre že kar idila za vse z dušo specialca in nagoni klavca.
Za prvo silo je nekaj strežniških naslovov za Action Quake 2, popoln seznam najdete na *www.action.telefragged.com*. Igranje na večini je s priklopom 33.600 bps povsem dovolj hitro.
208.148.192.135:27912 (Itchy and Scratchy AQ2)
208.19.195.10 (Action Quake and Viagra) – vedno dokaj zaseden strežnik
128.227.27.171 (Die Hard Clan's AQ2)
207.127.237.20 (DMCON's AQ2)
24.3.133.231:27910 (Smoke Run's Action Server)
24.3.145.253:27910 (Oxy Clan's Action Q2)

Rocket Arena 2

http://www.planetquake.com/servers/arena
Velikost datoteke: 12,9 MB

Povsem v drugo skrajnost, kot Action Quake, gre Rocket Arena 2, najčistejša oblika deathmatchiranja naokoli. Igranje poteka v dveh moštvih, katerih



...e odštevanje, med katerim s... ...o čimboljši položaj. N... ...anje, vendar s tnto: nikjer ni nobenih novih orožij ...reliva, splon ničesar ...preživeti morate s... ...kar vam je dodeljeno na začetku (ponavadi vse ..., polna streliva, polna energija, oklep...

... tudi drugačna nastavitev ... katerega član(i) preživi(jo ... člane drugega moštva: če podležejo vsi člani obeh ... rezultat neodločen. Igrate lahko en bo... ali pa 'najboljši iz treh', 'najboljši iz petih' in tako naprej.

Vendar to še ni vse. Po začetnih, velikih arenah so ... razmetane manjše arene, po katerih se prav tako odvijajo boji, le da so ti bolj divji, ker so ... pač manjša, ali, iz istega razloga, bolj zanimivi, ... je povsem nora, ni nič ... et Arena 2 eden tistih MODov ... se bolj, kot klasični DM ... teh RA2 pozna še nekaj dobrot. Denimo zares impresivne opazovalne kamere, ki kažejo dogajanje iz takih kotov, da je vse skupaj videti kot tak krvav akcijski film. Tu je podpora VWepu in vsem kartam iz Q2 DM in načina CTF (karte RA so sicer odlične). Uporabniki lahko glasujejo o spremembah in nastavitvah strežnika z ukazom 'vote'. ... Osrednji strežnik pa spremlja vaše rezultate in jih vpisuje na lestvico 'raketarjev', ki jo lahko ... idite na spletni strani.

Strežnike za Rocket Areno 2 najlaže najdete tako, ... ga poženete iska... ...režnikov GameSpy, verzijo 3D 2.02 imate na tomesečni tlačenki™ (ijiik, nisi naročnica?! Kakšna blondinka pa si?? www.gamespy.com, dolžina danteteke: 0,3 MB), ki sicer uspešno poišče tudi strežnike za prvo Kvako in ...2, ter vanj uvozite ušesce za Rocket Areno ... ali www.planetqua... ...nload.html) - roletni meni View, Tab...

Strežniki in novejše

Strežniki za Action Quake 2 v Sloveniji zaenkrat še niso postavljeni, vendar nikdar ne škodi, če pogledate na q2.siol.net, kjer trenutno teče strežniška prilagoditev ...ith...m II pod idjevo verzijo 3.17. Ta omogoča nekaj dobrot, denimo kaveljc v slogu CTF-ja in rune, nekakšne ustreznice ikon iz (spet) načina CTF. Tako imamo runo Regenerate, ki vam počasi dodaja energije, Haste, ki pohitri streljanje (idealno za ...ubitelje ra...iguna), Vampire, ki izpije energijo pokončanemu sovražniku in jo da vam. Finta je v tem, da lahko nosite le eno runo (ko jo enkrat poberete, druge ne morete več zapleniti), in da je run omejeno število. Druge podrobnosti o Lithiumu vas čaka o na *http://www.lith.com*. Strežnik sicer pogosto spremlja nočno igranje, tako da enkrat rune so, drugič ...h ni, vendar vztrajajte in morda se vam bo odprlo nebo.

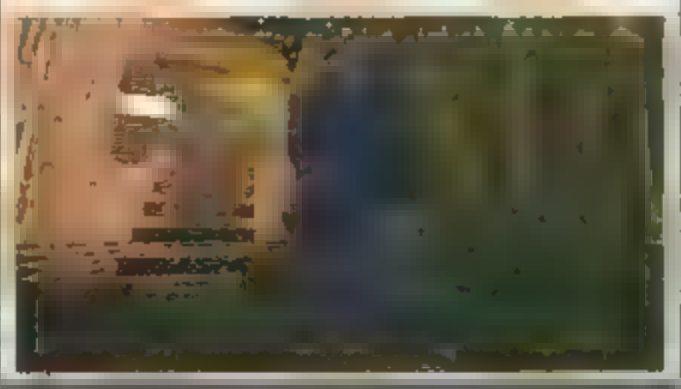
Rocket Arena 2, opisan zgoraj, je sicer na voljo na istem naslovu, kot Capture the Flag (*q2.siol.net: 28910*), vendar vsaj v času pisanja tega članka deluje bolj poredko. Poleg tega ga naši kve kaši ne obvladate, kaj prevač še najbolj se vam zdi primeren za urjenje.

Bolj priljubljen je strežniški moštveni MOD Battleground na naslovu *q2.siol.net: 29910*, ki ne potrebuje nobenega dijanja. Tu gre za preganjanje časa v moštvih, nekako lako, kot pri Areni, le da je streliva in orožij na prelek kot običajno. Vedno sta na voljo dve moštvi, zaradi česar je Battleground kot nalašč za klanska obračunavanja (čemur je v prvi vrsti tudi namenjen). Ko se bo enkrat začne, se mu lahko novopridružijo samo s posebno kodo, ki jo določi strežnik ali moštvi sami. Igra se ne more začeti, dokler vsi igralci ne potrdijo pripravljenosti (ready), nato se začne odštevanje in zatem boj. Pravila so dokaj preprosta - zmaga tisto moštvo, ki ima več fragov, če ubijete tovariša iz moštva, vam strežnik en frag odšteje. Podrobnosti o Battlegroundu si lahko ogledate na naslovu *http://www.ogl.org/battle*, kjer dobite tudi seznam drugih battlegroundskih strežnikov, če se bo SiOL spet spomnil in preuredil svojega.

Če se morda ne boste znašli, ko u ente na strežnik, vas pričaka okno, če pa tega po nesreči zaprete, v konzolo vpišite ukaz 'commands' in prikazal se vam bo seznam ukazov. No tukaj je vseeno nekaj najbolj pr...ačnih zapovedk, ki jih boste novopečeni nestrežniški kvekaši na tem naslovu potrebovali za hitro vključitev v battlegroundiranje:

* 'pincode [koda]' ukaz sam pokaže pr...družitveno geslo vašega moštva, spremenljivka [koda] pa ga ponovno nastav...
* noready (notready, unready): ukaz velja med odštevanjem (razen, če je strežnik v nepopustljivem načinu, 'strict') in oznani, da še niste pripravl...n na boj, zaradi česar se odštevanje ustavi.
* observer: če ste v moštvu, izstopite iz njega in postanete opazovalec.
* ready: oznanite, da ste pripravljeni za mesarsko klanje in da se odštevanje lahko prične.
* stats: izpiše vaše podatke (točke, ubo... smrti...).
* talk (ime igralca): pošlje sporočilo dol...enemu igralcu.
* team (ime moštva) [pincode]: pridruži se določenemu moštvu z dotičnim geslom.
* vote (yes/no): glasujete za spremembo karte, nastavitev al... zbo šav. Vpičite 'vote yes' za ZA in 'vote no' za PROTI. Predlagana sprememba uspe, če glasuje 'za' več kot pol igral...ev.

Seveda bi si človek želel, da bi čimpre postavili tudi strežnik za odlični Action Quake 2, je pa res, da ta še nima končne obl...ke. Morda kot zanimivost ali predstavitev Kvakinih zmog...vost?



AMADEJ

Poslovni internet...
...z vsebino!!!

Že uporabljate Poslovne možnosti, ki jih omogoča Internet

Paket POSLOVNI INTERNET

Neomejen mesečni priklop za posamezno delovno postajo.
Vzdrževanje WWW predstavitve.
Vzdrževanje navideznega WWW strežnika z domeno in prostorom na disku.
5 poštnih predalov.

Amadejev klub

Paket ZA PROSTI ČAS

7.000 SIT letno vsebuje en e-mail, 1MB prostora na strežniku, FTP dostop do WWW predstavitve.

Osnovna pravila:

- podatkov o mailih (geslo, naslovi...) ne morete spreminjat
- po enem letu avtomatsko pošljemo račun za članarino v naslednjem letu, če se naročnik predhodno ne odjavi

AMADEJ

AMADEJ d.o.o. Ljubljana
sedež podjetja
WTC, Dunajska 156
poslovni prostori
Proletarska 4
1000 Ljubljana, Slovenija

tel: +386 61 142-12-40
fax: 142 12 45

NERESNIČNE BALDORIJE

Rezultati mini kvejkomnenjske ankete, izvedene avgusta na strežniku sigmund.siol.net-u za Quake 2. Izprašanih deset osebkov.

Unreal v večigralskem načinu rula: 10 x 'pojma nimam.'
Unreal je v večigralskem načinu povprečen: 10 x 'kaj pa vem.'
Unreal v večigralskem načinu smrdi: 10 x 'ih, baš ne bih znao.'
Ma kaj sploh kdo špila Unreal prek neta?! Odgovor: ne.
Analizo si privošči *Sneti*.

Temu, da je v puščavniškem načinu Unreal neresnično fantastično doživetje, pač lahko ugovarjajo samo umsko posebej zaostale blondinke. Drugačno pesem pa temu Epicovemu epu godec večigralski način, ki je v primerjavi s Quakom 2 še vedno na stopnji pet sekund starega kolibrija brez staršev. Kar je seveda tudi za igro takega kalibra praktično smrtna obsodba. Ni je namreč danes 3D streljačine, ki bi bila tako priljubljena, kot Q2, in sicer iz preprostega razloga: internetno klanje

postal tako popularen prav zaradi vsemreže). Je že res, da je umetna inteligenca Unrealovih nasprotnikov v primerjavi s Kvakinimi zvezdnogledna in da je grafika desetkrat bolj sapojemajoča. A kaj ti to pomaga, če te prime, da bi z ostrostrelsko

pa se ti dogajanje spričo neštevilnih hroščev tako zatika in se ti računalnik tolikokrat sesuje, da greš raje igrat, ti, kaj neki, Quaka?

Rešitve težav avtorji sicer pospešeno obljubljajo, vendar nihče ne ve, kaj tako dolgo štrikajo. Morda

igre vsekozi težave z malignimi herpesi in davčnimi napovedmi, toda kar je preveč, je preveč. Tri mesece po izidu igre smo deležni popravka 209, verzija beta (prejšnjemesečna tlačenka™), za katero avtorji SAMI priznavajo, da je še vedno daleč od

popolne. Začetek nesramnega navedka: 'Hitrost je na modemih 33 in 56 K še vedno DALEČ od idealne

deležne VSAJ NEKAKO spodobne hitrosti.' Ja prav lepa hvala, no, Epie, kaj naj rečem drugega. Ma ki češ jemat, GTI, da poližem noge Telekomu in si nabavim ISDN, da bom lahko igral Unreala čez net tako hitro, kot Kvako s svojim roboticsom 33.600? Iz lastnih izkušenj lahko povem, da je klanje brez popravka prek kakega ameriškega strežnika z modemom dotične brzine čisto mučenje čutil. Predvsem so težave s streljanjem, ki nikakor ne dohaja premikanja; položaj je še najboljši na uradnem Epicovem strežniku, pa tudi tam je vse skupaj švoh. Je pa vse skupaj tudi s popravkom še daleč od idealnega. Unreal je pač špila, ki jo je treba v večigralskem načinu igrati pri idealni hitrosti. Brez spodobnega števila sličic na sekundo gre namreč po gobe merjenje z najbolj priljubljenim in svinjskim orožjem v igri, ostrostrelsko puško, kar vzame dogajanju pol čaru. Kar zamislite si Quake brez rocket launcherja.

Drugi uradni, udarni in težko pričakovan popravek je našel prostor na tomesečni tlačenki, in sicer je to patch, s katerim Unreal deluje s knjižnico OpenGL. Zadnji čas je že bil, da se lahko z njim poveselijo tudi lastniki drugih kartic, sposobnih pospeševanja po tem standardu, ne samo čarodeji voodoo!

Hvala bogu sem imel priložnost Unreal multipno število dni v obdobju nekaj tednov igrati po lokalni mreži, po kateri je bilo zatikanja skoraj nič (eh, saj veste, popravki, popravki...). Jep, točno taki, kot ste ji bili lahko priče na idrijskem tekmovanju. Ko zagretemu kvejkašu mi je bil način igranja sprva malce čuden (nasploh sem se moral po vsej tisti Kvaki vsega skupaj spet navaditi, saj je od nekajurnih poskusov večigraristva, ki jih je zahtevalo pisanje opisa, preteklo že kar nekaj vode), in še po nekaj prečutih nočeh bi bil lahko prisegel, da vse skupaj temelji na tem, da čim hitreje najdeš čim močnejše orožje, ergo sniper rifle ali raketomet

uporabna so v točno določenih položajih. Blaster oziroma dispersion pistol je na odprtem hec na kubik, s kakem ozkem hodniku pa sovražnika razturga, preden izusti 'Nemestrelatkakrademkravo!' Granate iz flakovskega kanona so odlične za sesuvanje sovražnikov pod sabo, s predatorskimi razorjacki naredite mleto meso iz nasprotnikov v manjših sobah (pa tudi izza vogalov!), strojnica je v

sekundarnem načinu pravo sredstvo za golažiranje nekoga, ki stoji na drugi strani zaslona, ASMDjevi drugotni, torej zvezdati žarki presenetljivo hitro pijejo energijo, bioriffle pa zna prav neprijetno stopiti nekoga, pred katerim se umikate. O uporabnosti raketometa pa itak ni dvoma. Edina bedarija je stinger, ki ga ne uporablja praktično nihče, razen kadar je res sila. Toda hej - kaj je single shotgun iz Q2 drugega, kot bedarija?

Večigralski boji so v Unrealu nemalo drugačni, kot v Kvaki. Bodite pozorni na besedo 'drugačni', ki ne pomeni ne 'slabši', ne 'boljši.' Preprosto drugačni. Saj živimo v demokratični državi, ne? Tisti, ki vpije, da Unreal v večigralnem načinu suxa, naj pač igra Quake. Tisti, ki mu Quake ni po volji, naj se zadovoljuje z Unrealom. Strežnikov za oboje je dovolj. Da se ne bomo spet - aufbiks! - prekleli o tem, kaj

vsi vemo, da je bil spectrum boljši :)). Unreal je, vsaj po mojih izkušnjah, nekako bolj strateški in

vzdušje in način igranja. Dobro, saj ga lahko igraš kot Kvako in daješ gas inu srljaš v najbolj nemogoče situacije, samo da bi dobil frage. Ni bleme. Toda tistega svinjskega, ekskluzivno unrealovskega občutka, ko nekomu prek vsega zaslona posarajevsko odpihneš bučo, ne pozna nobena druga 3D streljačina. Mwahaha.

Sicer pa, saj ste bili v Idriji, ne?

NERESNICNI STREZNIKI

Na bo] neresn čen e 5 O.ov lore slovensk strežn k za Unrea. k ga v casu p san a se vedno n e pa zato naokoli neka drug h

Ragnarok valhalla	195 205 49 66 7777
House of Pain	204 2 0 153 89 7777
Cord ff	212 250.80 9:7777
Genera Fa ure	209 149.174.45.7777

G mpWorld ,potrebujete nove karte, k so na voljo na naslovu www.sume.com Tlačenka so zgrešile za las, zato jih pričakujte pr hodn mesec) 204 244 138 253 7777

Poseben seznam mate sicer na stran www.master.unrea.com ne več www.unrea.com/servertisfi Ze o eleganten nac n skanja strežn kov in sploh je program Gamelaunch 3D s podporo za Unreal Ta e sicer v razvo ni fazi beta verzija beta 4) vendar delule kar dobro Nas ga boste na prihodnjemesecn tlačenk oz rama na naslovu www.gamelaunch.com Doiž na datoteke je 2 47 MB

NERESNICNE SPREMEMBE

Unreal ma glede sprememb az oma modov k so pr Quaku n Quaku 2 nekaj povsem obica nega svetlo prihodnost vendar kaj temno sedanjost Zaenkrat e na voljo le en resen mod UWar k dodo akc o v slogu lova na zastavo (Capture the flag CTF n ga najdete bodisi na prihodnjemesečni tlačenk spet e sio za las narobe bodisi na naslovu www.planetunrea. com unwar doiz na 243 KB strezn k 204 188 45 1 7778 karta DMDECk 6) Vendar je tudi ta kmalu pr verz 0 15 alfa No seveda pa drži da e Kvaka zuna neprimerno d je kot Unreal Sodec po spletn h straneh na katerih objavl jajo novosti povezane z Unrealom e predelav v delu kar neka Tako e h. vojaska predelava Fear (www.planetunrea. com/fear tehnolosk Hardtech (hardtech) av na sica Manhunt (manhunt) in fantaz sk Minions of Ev (minions, po moje na zan m ve,s n na bo hecen pa e Capture the Cow (moo v kateri s morate prisvojiti vec krav kot nasprotnik Za novost vsekakor sprem jajte stran www.planetunrea. com n www.unrealnation.com plus seveda še uradne Unreal. com master.unreal.com

IDRIJA 98

Krvava bitka na treh bojiščih se je 30. avgusta bila v idrijski gostilni Kos. Prek dvesto ljudi je naredilo največje tekmovanje v deželi Kranjski. Poroča *LordFebo*.

Idrija ni nič kaj prida mesto. Ne razumite me napak, s tem ne mislim nič slabšalnega. Dejstvo je le, da tam ni ničesar, kar bi lahko pritegnilo množice iger željnih mladcev. Čipkarski festival je zadeva mehkih cur, živosrebrni rudnik je že dalj časa odpuščen, pa tudi kinodvorana, ki velja za najstarejšo v Sloveniji, ni več kos zobu časa. Toda tamkaj obstaja Jokerjev poslovni partner, konglomeracija Kos Unlimited, ki si med ostalim lasti gostilno Kos, računalniško tvrdko Kos Computers in muzej Kos Rudnix. Tako je kocka padla in že drugič v tem letu je mesto na meji Notranjske in Primorske gostilo čitavce inu čitavke Jokerja.

➥ **Rulja gre na Jokerbus. Kdo najde na sliki ovco, naj pokliče na uredništvo, v eni sapi zdrdra abecedo nazaj, in prejel bo priročni set za striženje.**

Zaradi izkušnje izpred pol leta, ko smo pripravili megalomastično tekmovanje v Quaku 2 in udeležujoče se prepeljali z osebnimi vozili, smo tokrat orgazmirali Jokerbus. Nismo se uštelili, kajti ta je v Idrijo popeljal kar petdeset igralcev. Tamkaj so se vrstile tri glavne prireditve. A ne le to. Dolgčas tokrat res ni bilo nikomur, kajti poleg Quattrovih abdominalnih presov in F-malinih pektoralnih akrobacij smo organizatorji poskrbeli za kupček vmesnih kratkočasnih aktivnosti. Skakanju v vrečah in metanju hrčkov v daljino smo se odrekli, zato pa smo v en prostor namestili dva runtenda 64 (prispevalo podjetje Laser plus) in dva playstationa (Sony Slovenija), na katerih so tepežkanja in dirkanja željni mladci preizkuševali Tekkena 3, Diddy Kong Racing, Gran Turismo in take reči. V prostoru poleg je bilo še bolj zanimivo, kajti tam smo postavili pravi domači kino - sistem s pogonom DVD, prostorskim zvokom, stenskim projektorjem in tridesetimi stolicami. Filme, kot so Maska, Jutri ni koli ne umre, Stik, Zvezdna vrata in Peti element, so prispevali pri Eurocomu 2000. Ves čas zabave pa smo srebali cockto, pijačo naše in njihove mladosti.

➥ **Petina iger in kruha željnih citalcev Jokerja. Kdo najde ovco?**

Unreal

Čeravno bi bilo tekmovanje v Kvaki bolj obiskano in odobravano, smo se odločili za Unreal. Iz dveh razlogov: prvič, tekmovanj v Q2 je bilo že kar nekaj (med drugim tudi naše), in drugič, predstavljati in naprej siliti je treba novo tehnologijo. Osem celeronov v mreži je nudilo osem ur zabave dvaindevetdesetim ljudekom. Dobrih je bilo osem - Cremator, Ice-T, Spok, Podgana, Smrt CC, Phil Ghuldan in Kokos - boljša dva, Spok in Ghuldan, najboljši pa le eden, Ghuldan alias Nejc Šikonja. Fante je prejel pošteno prisluženo nagrado, Creativov komplet DVD encore DXr2.

Ultimate Race Pro

Poleg streljanja je dirkanje druga najpopularnejša dejavnost. Nekaj lahkotnega, smo si djali, in Ultimate Race Pro je bil kot naročen. Ne le, da vožnjo zaobvladate v drugem trenutku, je tudi precej razširjena igra, saj je zelo poceni (stane manj kot pet jurjev) in premnogi ste jo prejeli poleg 3D blasterja voodoo 2. Za volaniziranje (s tipkovnico) se je odločilo okroglih osemdeset fantkov, ki so merili pospeške na štirih celeronih z voodooji 2. V polfinale so prišli Alesio, Lumpi, Swift in Killer_B. Napredovala sta le Lumpi (Andrej Perme) in Alesio (Aleš Hace). Skoraj prepričljivo je zmagal Lumpi in domov odvlekel dvanajstmegabajtno megabajtno različico voodooja 2.

Magic: The Gathering

Vzporedno z računalniškim izživljanjem je poteka. tudi turnir v Magicu vrste booster draft. Joker je bi kriv, da je bil to najbolj obiskan copmiški turnir v

➥ **Minus booster drafta je v tem, da je potrebnega preveč časa za sestavo kupckov**

zgodovini slovenskega čaranja. Štiriinosemdeset tekmovalcev se je prijavilo in trikrat toliko (plus trikrat osem za finale) boosterjev se je odprlo. Turnir je bil mednarodni, saj so se ga udeležili tudi igralci od onkraj zahodne meje. Bili so dobri in pobrali prenekatero nagrado.

Skopa reportaža, boste porekli? In prav je tako. Naslednjic pridite in dobrote boste lahko videli v živo. In kdaj bo naslednjič? Že zelo kmalu. V kratkem (to pomeni letos) kanimo ustvariti resno dirko v formuli (bo to Ub softova formula ali GP Legends še ne vemo) ter klansko klanje v Kvak. Čitajte Jokerja o vsem boste obveščeni zadosti zgodaj.

DAN POTEM

Ultracorps (J61, 90%)

Pozdravljeni, vsi kranjski Janezi inu Jožeki, Borisi, Boštjani ter vsi ostali, ki ste pretekli mesec prišli pofirbcat v Ultracorps. Vsem, ki ste me zasipali z vprašanji, katera rasa je najboljša, kaj je v tej medzvezdni strategiji najbolje graditi in kupovati, namenjam tehle nekaj vrstic. Ne bom predolg in ponovno široko razpredal o Ultracorpsu. Opis igre osvežimo preprosto le v dveh, treh stavkih. Ultracorps je vsemrežna igra, za igranje katere vse potrebne filete snamemo z Microsoftovega strežnika. Na naslovu *www.zone.com* se prijavimo, dobimo geslo, poiščemo igro in začnemo. Ker vsa igra poteka na strežniku, pomeni, da smo ves čas povezani z vsemrežo. Čeprav je igra potezna, ena, dve in več potez na dan, teh torej ne pošiljamo prek elektronske pošte, temveč se ves čas tiho množijo telefonski impulzi. Vsi premiki enot, gradnja novih, bitke, vse je izračunano enkrat ali dvakrat na dan, odvisno od vrste igre. Temu izračunu lahko rečemo potezni ali tick. Če v času med dvema tickoma ne storite ničesar, se sicer poveča zaloga ultraniuma na vaših planetih, nadaljuje se gradnja že začetih enot in potek že začetih letov, vse ostalo pa obtiči tam, kjer je. Zvezdne flote ne dobijo novih ciljev, na pravkar osvojene planete ne pošljemo novih okrepitev, skratka, da ostanemo v igri aktivni, je potrebno odigrati vsako potezo. Izpuščena poteza običajno pomeni vsaj izgubo planetov, v zapletenejših akcijah pa tudi izgubo precejšnjega dela flote. Daljša neaktivnost pomeni ostalim igralcem tudi zeleno luč za invazijo na vaše planete, saj vedo, da ne protinapada ni pričakovati.

Igra v Ultracorpsu se imenuje 'genesis' ali skrajšano 'gen.' Sledita zaporedna številka in ime igre. Igre se razlikujejo tako po dolžini in intenzivnosti igranja, kakor tudi po načinu igranja. Opozoriti je potrebno, da vse igre niso tipa 'jaz sem največji in najlepši.' Včasih je treba iztrebiti pravljično močnega skupnega sovražnika, kjer so si vsi igralci zavezniki, včasih igre za prevlado posamezne rase, ki bo na koncu igre osvojila kar največ planetov, pogosto pa se resda bojujemo le za slavo posameznika (preberite besedilo ob naslovu igre!). Igre so daljše in krajše. Dolžine iger so trideset, petinštirideset in šestdeset potez, z enim ali dvema premikoma na dan. Vse igre se začno ob četrtkih, poteze obračunajo ob devetih zjutraj po našem času, pri double-tickerjih pa tudi ob devetih zvečer. Igre se oblikujejo glede na želje igralcev, zato prav zdaj uvajajo vikendaško igranje. Šestintrideset ur, šestintrideset potez. Začetek v petek zvečer in konec v nedeljo dopoldan. Krvavo.

Izbira rase je zares velika odločitev, saj smo skozi vso igro v isti koži. Izbira je odvisna predvsem od dolžine igre. Vrste se razlikujejo po osnovni obrambi, življenjski (kasneje tako kupujemo licence), hitrosti enot, tovornem prostoru v floti, stopnji prirasta prebivalstva in količini pridobljenega ultraniuma na domačem planetu. Oborožitev, hitrost in tovorni pros-

tor naj bodo vodilo pri izbiri. Priporočam Xirone, Guire in Ectoniane, ki imajo vse to v najboljšem razmerju. Kdor bo začel z Mah-Togi in z njihovo ogromno zalogo ultraniuma, naj seveda kupi zelene licence, vendar naj tudi poskrbi za obrambo planeta, dokler močnejše enote niso nared. Najbolj pogosta napaka lamerjev je, da pustijo planet nezavarovan, medtem ko gradijo ogromno ladjo. Vedite, da scan-o-matici z enim monkom skočijo do tristo klikov, biki TK pa do dvesto. Tako lahko že v dveh potezah doživite svoj prezgodnji konec, saj brez planeta ni igre. Seveda lahko poizkusite tudi znova. Na začetku igre poskrbite za širjenje, osvojite planete, ki so vam blizu (HW - home world), nato pa se podajte čim dlje. V vsakem kvadrantu naredite en planet-tovarno, kjer kupite potrebne licence za gradnjo in kjer proizvajate nove enote, ostali planeti pa naj bodo le vir delovne sile in ultraniuma. Nikar ne kupujte licenc prav na vsakem planetu. Cista poraba ultraniuma. Na osvojenih planetih uporabite raje že tam znano tehnologijo in naredite cenejše enote za obrambo ter zapolnjevanje vrzeli v osvajalski floti. Dobra logistika je vredna polovico telefonskega računa, saj se neprestanemu klikanju, nalaganju tovora in določanju smeri izognete s preprosto opcijo auto-fleet (make new fleet - advanced options - auto fleet). Tovorne ladje na izbranem planetu samodejno nalagajo ultranium, ljudstvo ali nove enote ter jih odvažajo na željeno lokacijo. Pri advanced options boste našli tudi 'Trade fleet', kar uporabljamo pri trgovanju ali oskrbovanju zaveznikov z našimi enotami, saj je le taka flota nevtralna. Za trgovanje se moramo že prej domeniti preko u-maila o vrsti in vrednosti menjave, na primer er_org za megabota, psi haulerja in dvesto ultraniuma ali podobno. Prva menjava običajno temelji na dobršni meri zaupanja (razen, če igralca poznamo že od prej), potem pa steče ali pa ne.

Sedaj pa v telegrafskem slogu: pred napadom s simulatorjem bitk vedno izračunajte izid, kajti le na tak način boste v boj poslali ne preveč, ne premalo enot * Simulator bo na naslednji tlačenki, dobite ga na netu ali pa mi pošljite u-mail z vašim e-mailom. Vsekakor je v boj dobro poslati čimveč enot * Še tako močna plovila so brez kanon futra, ki prestreza udarce obrambe, dokaj nemočna. Torej kombinirajte kapitalne ladje in kanonfuter. * V začetku igre fiksirajte proizvodnjo na HW do maksimuma. Na ta način zadržite ceno za vse naročene enote, ki jih lahko nato drago menjate z ostalimi igralci * Na vsakem osvojenem planetu imejte vsaj nekaj enot. Scanerji skočijo do tristo klikov, če je scan-o-matic brez posadke, postane planet nikogaršen, če pa nosi Monka, potem ga nasprotnik osvoji * Več scan-o-maticov v kombinaciji z Zenrini v1 se odlično obnese pri 'udri i beži'. Nasprotnik mora za vami stalno zavzemati že osvojene planete * V varianti 'udri i beži' na zavzetem planetu obvezno prekinite njegovo fiksirano proizvodnjo, če je mnogo ultraniuma, ki ga ne morete izkoristiti, ga porabite za nakupe licenc (izbirajte samo brezvezne), če je vsidrana trgovska flota, pošljite s planeta kar se da veliko ljudstva, saj postane brez delovne sile ultranium povsem nekoristen * Močneje utrjene planete napadajte v valovih, tako da nasprotnik nima časa zgraditi novih enot * Z osvajalno floto imejte tudi vsaj en primerek scan-o-matica, ki ga na osvojenem planetu za trenutek aktivirajte. Tako boste videli območje osemdesetih klikov in morebitne prihajajoče sovražne ladje * Uporabna so imena uničenih sovražnih konvojev. Ko na primer uničite Royal Raiders #2, naredite floto z enakim imenom in jo pošljite nazaj. Sedaj bodo v njej vaše ladje in če nasprotnik ne bo dovolj pazljiv, boste planet zavzeli praktično brez žrtev * Včasih vžge finta, da v floto z imenom 'Cargo' ali 'Auto fleet 3' natrpate bojne ladje * Vzpostavite kontakt s sosedi. Le tako boste vedeli, pričam ste. Če ni odgovora, bodite za vsak primer pripravljeni * Le s sosedi boste lahko naredili učinkovite alianse. Zveze so lahko le trgovske, nenapadalne in pa obrambne * Ne vpijte v kanal 'Felix, a gledaš tole' in podobno. Če želite kontakt pošljite u-mail ali uporabite u-chat. Ne morete pričakovati, da ljudje ves čas buljijo le v u-board * Ko igralec osvoji pet planetov, lahko naredi news grupo. Če boste opazili NG Slovenian Boyz, uporabite geslo 'Janez'.

Felix

Packard Bell

ALTECH
Verovškova 58, 1000 Ljubljana
telefon (061) 555-241
faks: (061) 159-51-60
http://www.altech.si

BIG-BANG MEGA
Hala V, Šmartinska 152
1000 Ljubljana
telefon: (061) 185-28-81

Packard Bell
Pentium II, Milano /ATI

- Ohišje PB Milano, tower, ATX
- Osnovna plošča PB Pentium II Maui MU440 EX
- Procesor Pentium II 266 Mhz
- 512 cache za Pentium II
- RAM 64 MB DIMM SDRAM
- trdi disk Western digital 3,2 GB
- zvočna karta Yamaha, 16 bit s programsko opremo
- ATI Rage PROTURBO grafična kartica 4 MB RAM, AGP
- CD-Rom, 32-kratna hitrost
- barvni monitor VGA Packard Bell 15" z zvočniki in mikrofonom
- miška Packard Bell 3Ds s podlogo
- tipkovnica Packard Bell, SLO

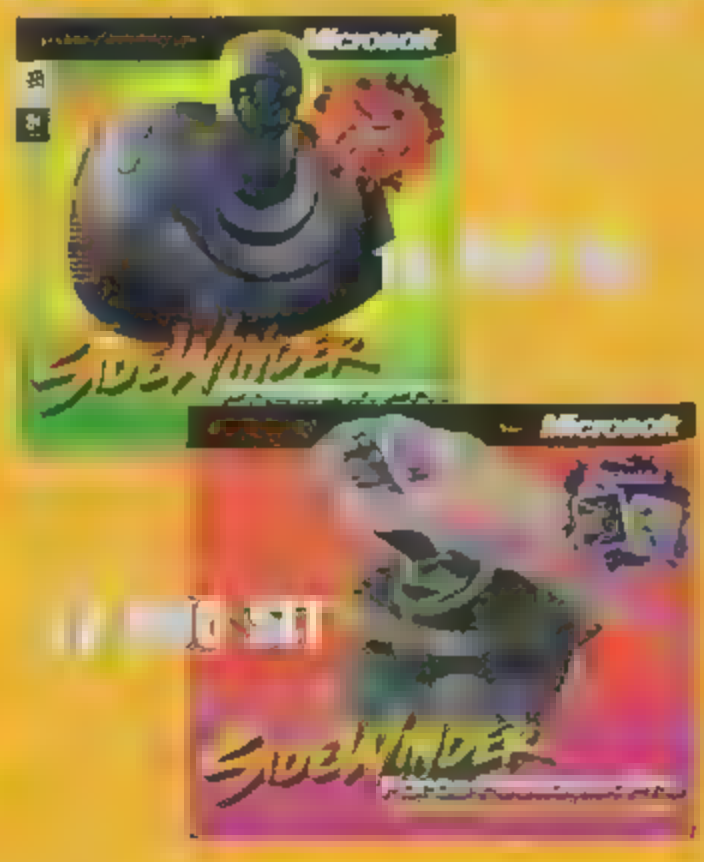
Programska oprema
- Windows 95 SLO, PB
- MS Word 7.0 SLO. PB
- CorelDraw 4.0

198.800,00 sit

Packard Bell
NEC

Prometni davek v ceni ni zajet

Verovškova 58, 1000 Ljubljana, tel.: 061/555-241, faks: 061/1595-160, http://www.altech.si



MOTOCROSS MADNESS

SNAIL

Prva stvar, na katero sem pomislil, ko sem vstavljal CD s to igro v moj sukač tlačenk, je bila Motoracer. Oziroma njega bolj umazani del. Skratka, mislil sem, da gre pač za povsem navadno dirkanje z motorji za motokros, kjer so steze mogoče malo bolj zavite in blatne, kot pri cestnem dirkanju, a princip je enak: gas do daske in naprej do zmage. Vendar so avtorji Motocross Madnessa stvari zastavili rahlo drugače.

Motocross Madness je bonbonček za vsakega, ki je že kdaj sedel na ljubki, nekajstokubični dvotaktni mašinci, ki se ji lepo po domače pravimo kroska, ali za vsakega, ki po tem hrepeni. V tej igri si boš namreč lahko dal duška in počel vsakovrstne vragolije, ki si jih v resničnosti ne bi mogel dovoliti. Mimogrede, če si ponosen lastnik Jokerjeve tlačenke™ številka 18, jo ročno zadegaj v sukalnik in nožno poženi demo Motocross Madnessa, ki se dogaja nanji. (Mine poi ure) Si že nazaj? A veš, da lahko tudi razne figure in trike izvajaš (gumba X in Y)? (Mine se kakšna ura.) Vsi tisti, ki nimate tlačenke, zdaj veste, kaj zamujate. Ročno se naročite na Jokerja in tlačenka bo vsak mesec nožno pri vas, razen, če jo bo snedel poštar.

Torej, zmašim motokrosisično nosilost v pogon in jo poženem. Prva stvar, na katero mi obstane oko, so videoposnetki mo-

b, ti ljudje so nori, pravi čudež je, da preživijo taka pojanja, skoke in padce. O veselju ni

pogledu teh filmčkov adrenalin seveda veselo raste, tako da se, ohoho, brž podam dirkat. Nio, vsaj tako mislim. Koj se namr
meniji, ki mi podajo obila raz

Quarry, košček terena, na katerem ti in tvoji sodirkači, vsaj tako utrgani kot ti, izvajajo dvokolesne umetnije. Pri velikem številu sodelujočih se ta krpica zemlje, ki je, mimogrede, grafično očesu zelo prijetna, spremeni v skupek drvečih motociklov in njihovih krotilcev, ki pa na svoji lastnini niso nujno vedno prisotni. Neredko se zgodi, da se znajdejo precej daleč stran, v različnih horizontalnih legah ali v različnih stadijih odbijanja od tal.

Kakorkoli že, ko se lotiš igranja, je prva stvar, ki ti pade v oči, ko zgrabiš veselo palico

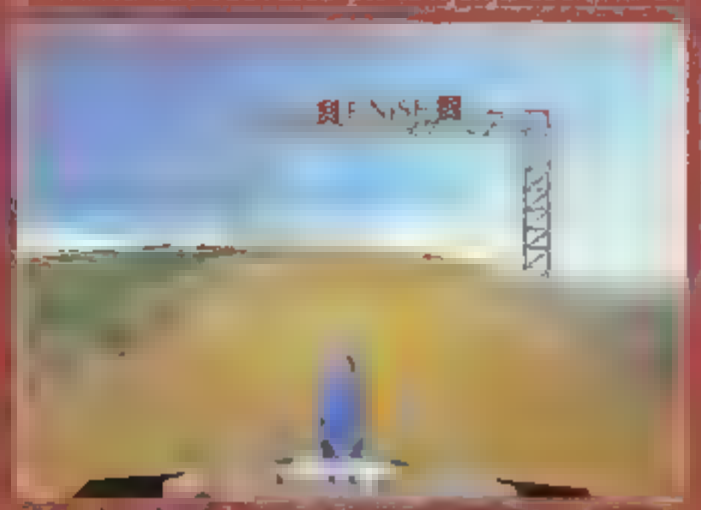
(pa ne tiste prirojene), to, da se motor ne premakne, ko jo nagneš naprej. A ne, tako pa ne bo šlo. Dildo je za nagibanje motorja, gumba na njem (hm...) pa za plin in zavoro. Tako je rekel mali mehki in čeprav sem mu sam na začetku oporekal in šel spodobno nastavljat gumbe tako, sem ugotovil, da je privzeta nastavitev kar pravšnja. Za plin je pri motokrosu

tako vseeno, saj je vedno le v dveh položna nuli ali pa do daske, medtem ko imajo zavore tako ali tako bolj simboličen pomen. Tako dodajaš plin in zaviraš z gumbi, z veselo palico pa nagibaš motor naprej in nazaj ter levo in desno, kajti še kako pomembno je, kako se dotakneš tal, saj ti z veliko vaje lahko po spodobno dolgem skoku celo uspe ostati na vozilu. Skokov je obilo, nekateri od njih trajajo tudi po pet do deset sekund, skoraj dovolj časa za malico. Vendar se v zraku delo šele začne, saj je takrat čas za izvajanje trikov, nenazadnje pa je v drugi polovici skoka treba poskrbeti tudi za to, da se boš kolikor-toliko mehko dotaknil tal. Oziroma vsaj, da bosta ti in motor ostala v enem kosu. Na dolžino skoka med samim skokom ne moreš vplivati, za to moraš poskrbeti pred njim. Pri izvajanju trikov zelo prav pride vesela palica z vsaj štirimi gumbi, saj mrzlično iskanje pravih tipk med kolovratenjem s balanco ni mačji kašelj. Čeprav sem ga sam bil primoran zaobvladati zaradi kroničnega pomanjkanja gumbovja na svoji arkalick. No, ostali smo pri trikih. Za vsak trik, ki ga uspešno izvedeš, dobiš ustrezno število točk, kdor jih ima po določenem času največ, zmaga. Neuspešni triki ne prinesejo točk, in neuspešnih je veliko, vsaj na začetku. Mater, amo seteš po tleh, se zdaj imam glavo polno peska in trave, pa tudi kakšen zobnik se najde vmes.

Ko se naveličaš pojanja po hribčkih in izvanja polsodčkov, katerih druga polovica neslavno konča na tleh, kajti na motorju pač ni mogoče obstati (ali obsedeti), ko si z glavo navzdol, začneš raziskovati, kaj MCM še nudi. Baja (izgovori se 'baha') racing je dirkanje prek očesu prijajočega terena med različnimi navigacijskimi točkami. Tvoja naloga je seveda prehiteti zasledovalce pri lovljenju točk, ki so

➡ Baha racing ali po naše orientacijsko dirkanje: je pojanje od ene navigacijske točke do druge.

➡ Supercross, dvoranska dirkanja, kjer si lahko dal duška tudi na dolgo narejenih progah.



➡ Pogled [illegible] osebe je sicer zelo spektakularen, vendar popolnoma neuporaben.

naključno posejane po terenu. Najbližja pot od ene točke do druge ni nujno najhitrejša, tako da je potrebne kar nekaj vaje. Na srečo (ali nesrečo) so tudi računalniško vodeni dirkači podobni ljudem, kot ti. Pojaš se po šestih različnih pokrajinah, kjer računalo vsakič po svoje nameče navigacijske točke, tako da je različnih prog praktično neskončno.

in še potem, ko lahko rečeš, da progo poznaš, je ne moreš izpeljati brez napake. Pri napačiranju se ti v izdatni meri pridruži sotekmovalci; saj tudi oni pridno frčijo s svojih krosk, mogoče celo preveč pridno. Ko se naveličaš pojanja po naravi in bi rad malo občinstva, se podaš v naslednjo disciplino, ki se ji tudi pri nas reče Super Cross. Superkros je

Pri novejših igrah že skoraj obvezni način za več igralcev tudi pri Motocross Madnessu ni izostal. Med sabo se lahko pomeri do osem krosističnih navdušencev prek mreže in interneta, oziroma dva prek modema ali kabla. Vsekakor je precej teže igrati proti pravim nasprotnikom, če imajo le-ti vsaj drobec delujočih možganov in nekaj pogojnih refleksov, kot pa delati druž-

➡ National race, dirkanje cez dim in stm po proj začrtani poti. Zakaj sem pa zaonji.

Naslednji dve disciplini sta tisto, kar naj bi motokros bil. Prva je National Race, ki je pros-tem prevodu v naš materin jezik (jelda, Mujo?) pomeni dirkanje v naravi na štirinajstih zelo lepih in zanimivih stezah, polnih kanjonov in

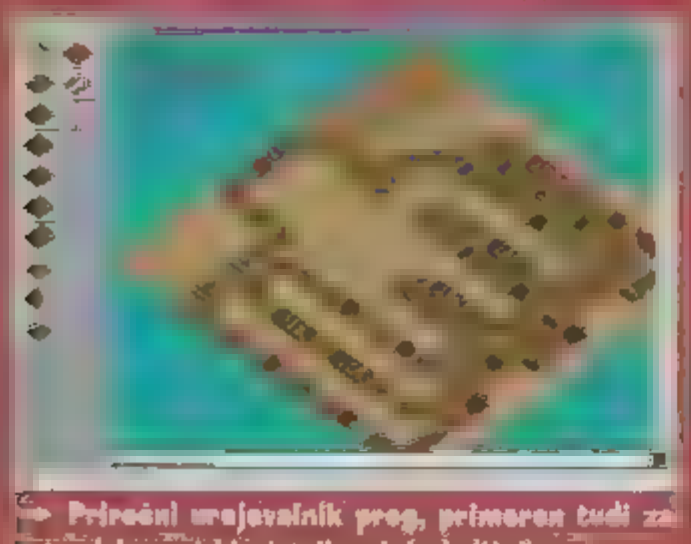
dvoransko dirkanje, kjer vse tiste umetnije, ki smo jih izvajali v naravi, izvajamo pred občinstvom, ki je, prav po ameriško, polno vzpodbud in spioh zelo sportno, saj bumo pozdravi vsak tvoj uspel skok ali trik, tako da jih imaš po

po računalniško vodenim poliičotom.

Motocross Madness za delovanje potrebuje 3D pospeševalnik. Ni sicer pomembno, kakšnega (Direct3D), samo, da je. Seveda vel-

igra v polnem sijaju zaživi šele ob dobri 3D kartici in spodobno hitrem procesorju (vsaj PII ali celeron). Zvok motorja je zadovoljiv, čeprav se ga človek kaj hitro nažre, ima pa zelo dobro prostorsko definicijo, saj lahko že s poslušanjem zelo dobro ugotovimo, s katere strani se od zadaj približuje sovražnik, ehm, sodirkač.

Vsakdo, ki mu je bil krosistični del Motoracerja všeč, oziroma je navdušenec nad tovrstnim načinom izživljanja in dirkanja, si mora omisliti svoj izvod Motocross Madnessa, saj igra ponuja res obilo užitkov in te s svojim obiljem prog in možnosti lahko zaposli za dolgo časa. Priloženi urejevalnik prog je užitek samo še



➡ Prireni urejevalnik prog, primeren tudi za ustvarjalce z nizkim intelignenim količnikom.

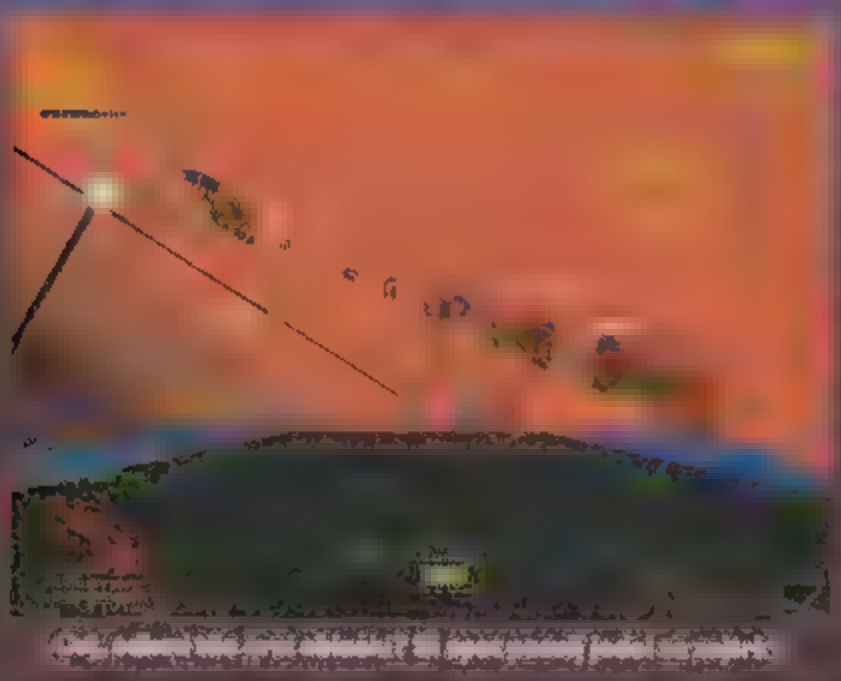
➡ Zakaj pa ne bi udaril po bližnjici, saj nihče ne gleda.

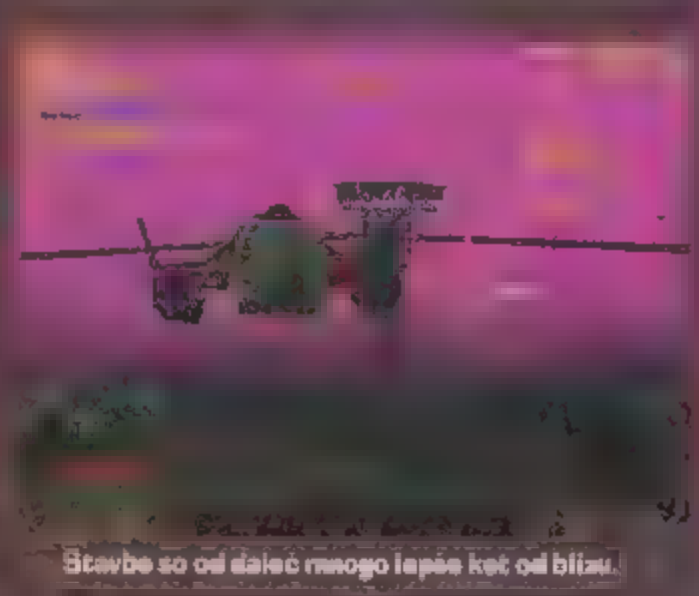
ZEEE

HARDWAR

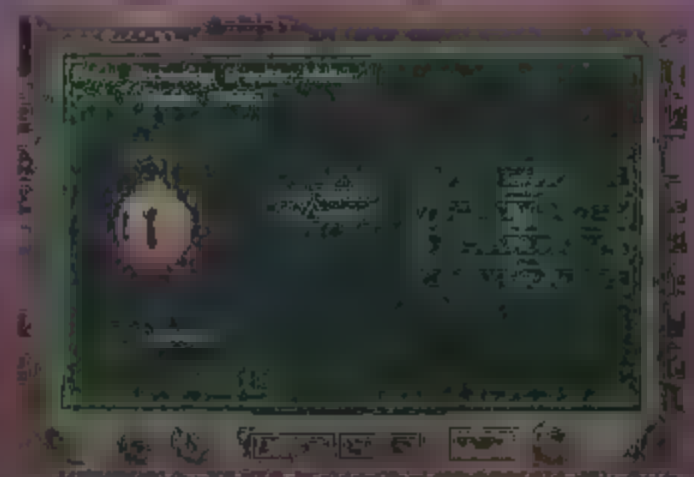
UROŠ

Hardwar sem imel na očeh od DMA Design. V njem je nekaj bladerunnerjevskega; klavstrofobija, prenaseljenost, korupcija, megla, v oblake segajoči nebotičniki z medlimi neonskimi napisi. V enačbo dodajte ščepec pusto.ovščine po vzoru Privateerja, žličko trgovanja a la Elite, hladen jerja v lederjakni in cigareto Marlboro, pa me imate. Takim igram se enostavno ne morem upreti. Z Originovim Privateerjem spočetu žanr je že skorajda izumrl. Poleg naslednika sta bile le dve igri narejeni po njegovem vzoru: trehnmadlan dynasty SubCulture. Hardwar sicer ni toliko boljši vendar je nikakorši ponos.





Stavbe so od daleč mnogo lepše kot od blizu.

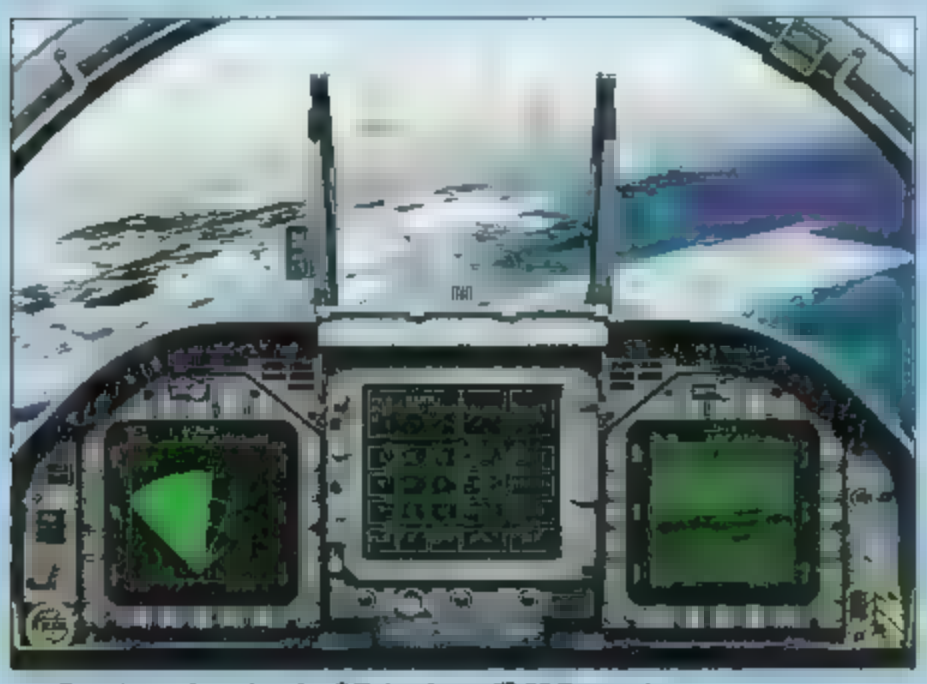


40

iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

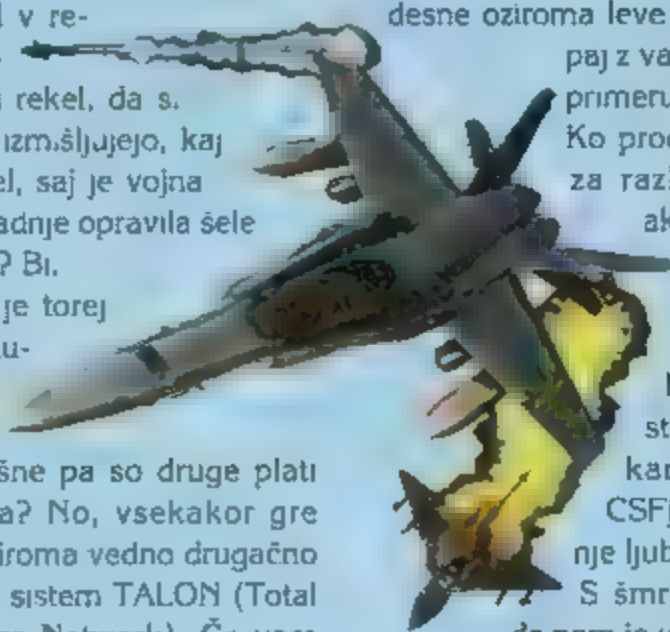
SNETI

Prav, priznam, da človek zlahka dobi občutek, da so simulacije letenja najboljša zvrst iger. Navsezadnje jih nesorazmerno visok odstotek dobi ocene kar nad 90, še posebe, tistih iz EAjeve serije Jane s. Nekateri si morda celo mislite, da ocenjevalci pojma nimajo, saj simulacije ne morejo biti vse po vrsti dobre. E, caka, saj res niso. Lep dokaz sta tomesečna Jetfighter: Full Burn in dotični iF/A-18E CSF, ki svoji zvrsti res nista v ponos.



➥ Opazite vaša soletalca? Tako, kot v iF-22 Raptorju, sta tudi tu vaši zrcalni sliki. Bah.

Za začetek se obe kitita s tujim perjem. Tako Full Burnova kot CSFjeva škatla trdita, da sta njujini vsebini ultra super turbo injection in sploh realistični do konca. Za Full Burn se je takoj izkazalo, da je povsem arkadna reč, pri Carrierju pa sem, da sem se dokopal do tega zaključka, potreboval neverjetnih pet minut igranja. V glavnem zato, ker sem naiven in sem avtorjem zaupal, nakar sem se celo spraševal, ce sem morda glup. Toda ne: letalni model je zelo zelo nepopoln. Vaš F-18 se obnaša skoraj da kot kako vesoljsko plovilo, obrača brez kakršnekoli izgube višine, teža orožij ne vpliva na letalne sposobnosti, kolesa lahko brez kazni izvlačite in uvlačite pri machu in pol, da boste padli v prevlečeni let, pa se boste morali krepko potruditi Vse to avtorji najbrže opravičujejo z izjemno dinamiko nove različice ef osemnajstke, označene s črko E in imenom super hornet, ki jo igra simulira Zadeva ima močnejše motorje ponese več goriva, ima večji doseg, več orožij, večjo površino in je sposobna udarov po zračnih in talnih ciljih, nadomestila pa naj bi letala A-6 intruder in F-14. Toda glej ga zlomka, F/A 18E bo predvidoma stopil v redno upo-



ra-bo šele leta 2003. Bi rekel, da si lahko avtorji brez kazni izmišljujejo, kaj bo samofrč zares zmogel, saj je vojna mornarica z njim navsezadnje opravila šele nekaj poskusnih poletov? Bi.

Okej, letalni model je torej bolj podn, kar je za simulacijo, ki prisega na realističnost, prejkone sidewinder v čelo Kakšne pa so druge plati Carrier Strike Fighterja? No, vsekakor gre pohvaliti neznanost oziroma vedno drugačno kampanjo, ki jo ustvarja sistem TALON (Total Air and Land Operations Network). Če vam kratica zveni znano, je to zato, ker je taistu sistem že deloval v lMagicovi simulaciji raptorja, iF-22 Raptor. Iz tega so pobrali tudi klikotanje po gumbih v kabini med letenjem (cool) in grafični motor (DEMON), ki temelji na satelitskih posnetkih resničnih območij Fino fajn, toda zgradbe in mesta so še vedno le skupki poligonov na ogromnih, lomečih se teksturah, pa tudi sicer je grafika izjemno grda, s 3D pospeševalnikom ali brez. Poglejte samo slike - vse, kar je kaj vredno, so tla, ostalo je v primerjavi s kako Koreo ali, bognedaj, F-15, prav voodooskrunsko. S tem, da je stvar še hardversko zahtevna, saj za zagon potrebuje kar P133 s 24 MB pomnilnika.

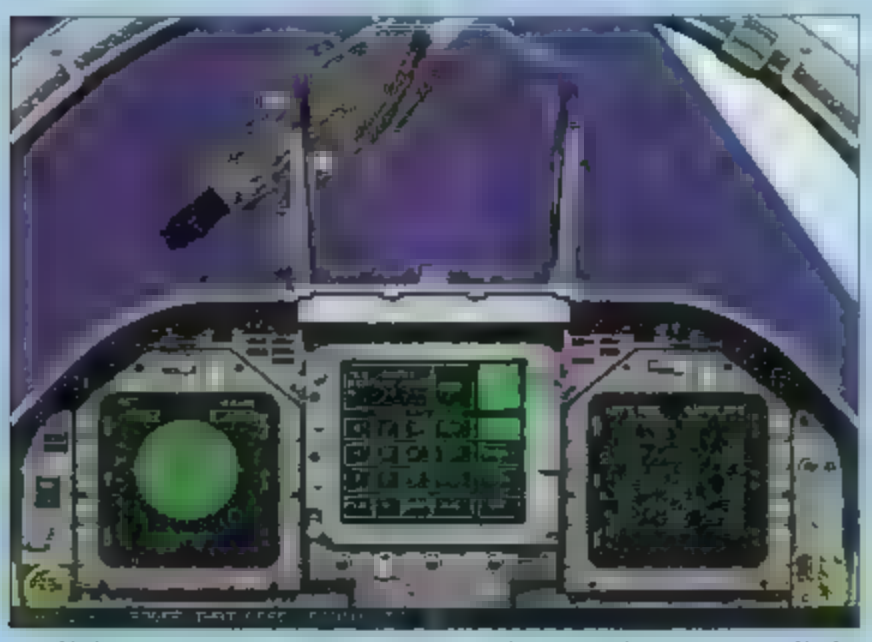
➥ Opazujte izjemno podrobno izrisano nebo in divje realistično morsko gladino - NE!

Jao, jao. Vsaj misije so raznolike, čeprav ni tudi tu ničesar novega (prestrezaj, uniči, spremljaj...), in pristajanje na letalonosilki je dobro razdelano.

Še nekaj so pobrali iz raptorja, namreč umetno inteligenco, ki spet ni nič kaj briljantna, prej zgolj zadovoljiva. Razen, če vam gredo soletalci, ki se trmasto držijo vaše sprednje desne oziroma leve strani in se obračajo skupaj z vami kot zrcalne slike. V tem primeru boste znoreli

Ko prodrete globje v igro, kar je, za razliko od drugih tovrstnih aktivnosti, bolj muka, lahko poleg letalske začnete še taktično kariero, saj morate postati poveljnik eskadrilje. Tukaj vas čaka strateško razporejanje letal, kar je ena svetlejših točk CSFja. Res pa je, da se bo do nje ljubilo priti malokomu.

S šmrkanjem moram sporočiti, da nam je igra ki je po novicah obetal aveliko, prinesel zelo malo. Nihče bolj razočaran, kot jaz.



➥ Kolesa so zunaj, zakrilca izvlecena, kavelj tudi... am... poveljnik, delam nemara kaj narobe?!

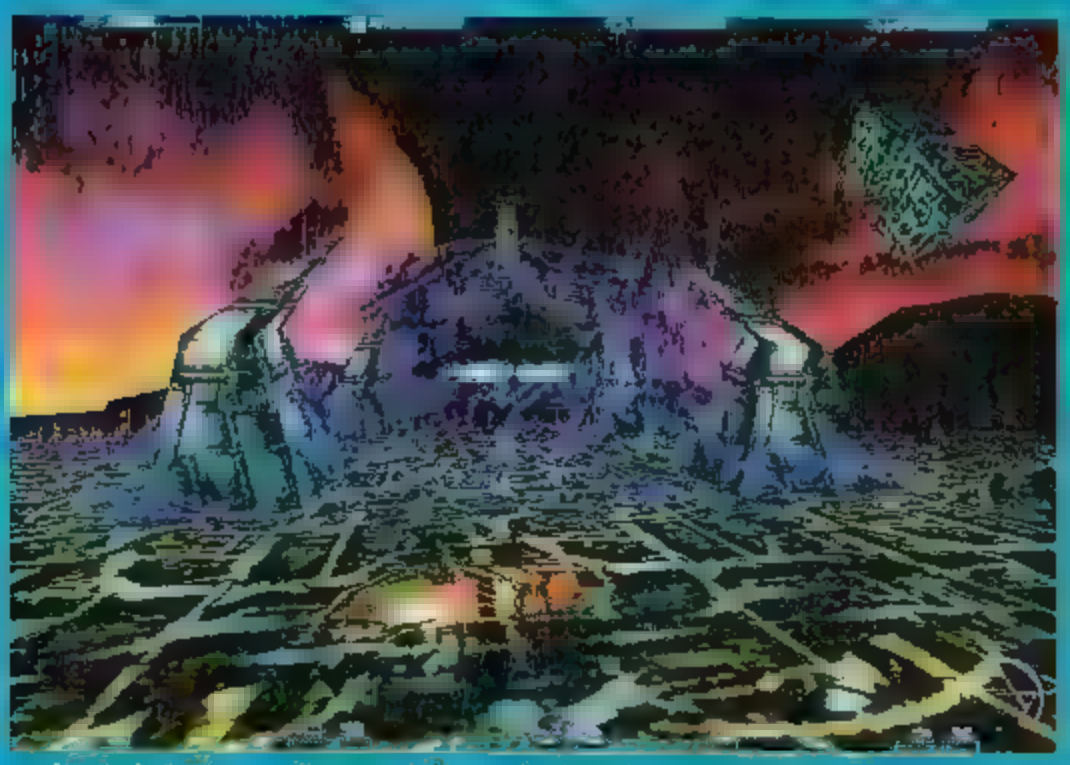
URBAN ASSAULT

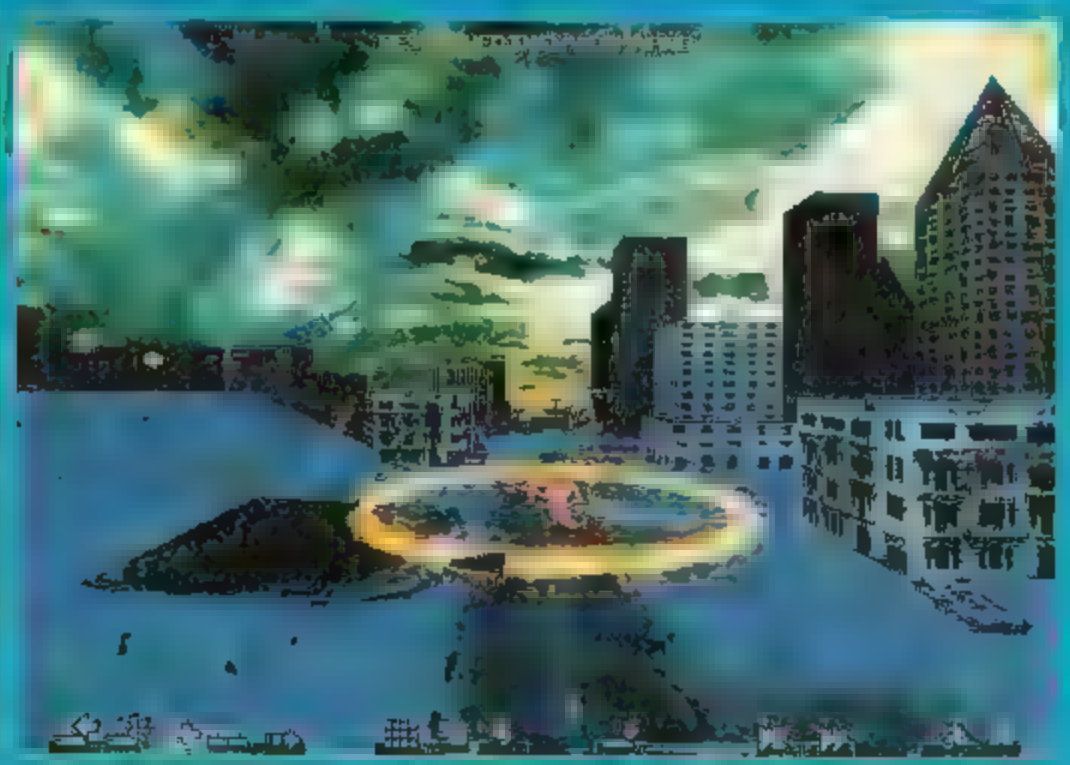
SNETI

Dandanes, ko se zdi, da so na področju računalniških iger iz črpali že praktično vse sveže ide je in da smo priče le še izpopol njevanju starih, dobro prodajanih konceptov, je pojava nove zvrsti iger nedvom no vredna vse pozornosti, če ne kar navdu šenja. Vendar pa je žanr realnočasne prvoosebne strategije, ki ga je začel Ubi Softov Uprising in uspešno nadaljeval Activisionov Battlezone, še vedno kar nekako prezrt. Morda nas teri ljozen naval tovrstnih iger še čaka, saj so založniki navsezadnje potrebovali kar nekaj časa, da so vkup sklamfali milijon klonov Com mando Conquera, Tomb Raiderja in Diablа, k nas oblegajo (ali pa nam bodo to še počeli). Dobro bi bilo, kajti zvrst ima zagotovo izjemen potencial; nemara še večjega, kot 3D stre jalne in realnočasne strategije posebej. Tak hibridi zna namreč potegniti ljubitelje obeh zvrsti. Seveda pa je po drugi strani prav mogoče, da kaka realnočasna 3D stra tegija ne pritegne prav nikogar, saj sta abe njeni plati izdelani in dodelani pres labo. Med take Uprising in Battlezone ne spadata, zato pa se jim lahko kot zasta konosa pridruži Microsoftov Urban Assault.

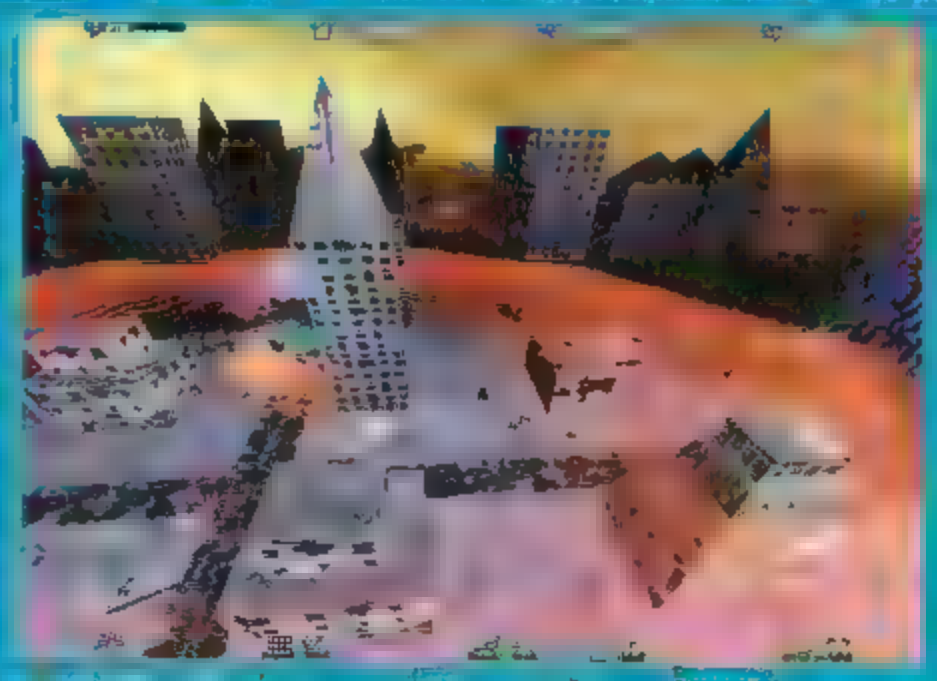
Urban Assault nima zveze z napad na povsem običajne urbane, kakor tudi je z morebitnimi vesoljskimi Urbani, k napadajo Zemljo. Razen seveda, če vesoljcev ne poimenujemo Urbani. Če jank tako zapase, potem se bojmo pie tenih košev in skunder, ki bodo deževali izpod krožeče nam neba polnega sovražnih bojnih strojev. Jasno je, da v igri takih pletenih nevarnosti ni, pač pa so tu klasično sovražno nastrojeni vesoljčki, ki nas nameravajo zasužnjiti in nam odvzeti starodavno veščino pletenja košev, ki ne pus čajo vode (ki jo sicer poznamo, samo vemo se ne). Vesoljčkom pomagajo tudi zemeljske izda jice, ki so še do včeraj mimo prodajale lesene žlice, sedaj pa so za pleteničenje pripravljene izdati svoje nekdanje brate. Naloga je za vas edinega, ultra sposobnega ino čednega akci jskega stratega, zategadelj toliko težja. Še posebej, ker vas ne čaka zgolj usmerjanje sil oziroma nažiganje po sovražniku, marveč obo je. Toda kdo smo mi, da bi zelenkotom izdajali starodavne skrivnosti? Zatorej juhej, za ple teničenje naprej.

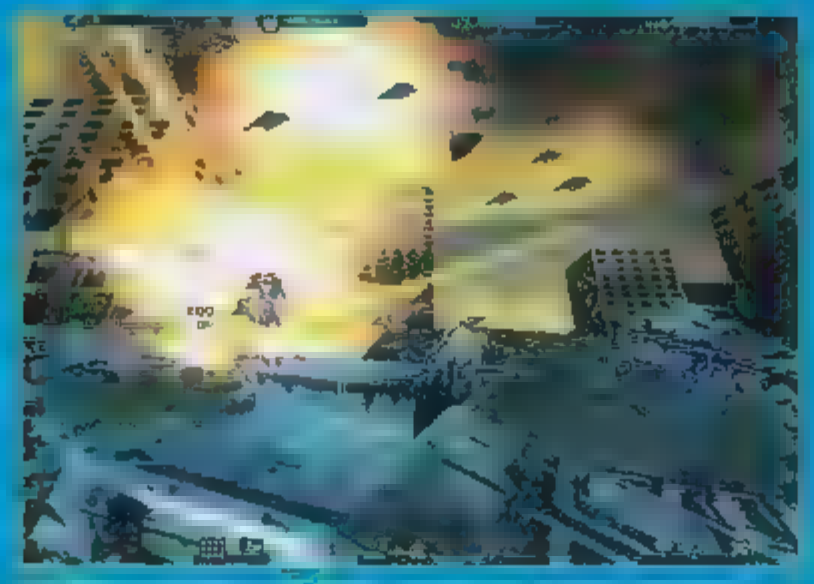
Ni povsem jasno, od kje poveljujete svojim enotam, toda časa za razmišljanje nimate kaj preveč, kakor hitro se v svoji poveljniški stavbi pojavite na bojišču, že vas naskočijo krvi željni alieni in izdajice v svojih tajnih in zračnih bojnih strojih. Če so vidnem polju, lahko svoje enote strahopetno vodite iz glavne stavbe, sicer pa jih lahko še bolj kukavično pošiljate po karti v gotovo nič bati, gre le za konzervne robotke, ki jih lahko kadarkoli nadomestite tako, da ... niško poklikate po ozemlju in vuši, že imate na voljo nove enote. Teh skozi misije dobivate vedno več vrst, pri ustvarjanju pa ste omejeni z energijo, ki jo dobivate iz energetskih virov, ki sproti počas usihajo. V osrednjo stavbo se lahko preselite kamorkoli na karto, omejeni ste le z energijo, ki jo še imate shranjeno. Finta je torej naslednjo ustvarit dovolj enot, da porazis nasprotnika, ki nadzoruje energetski vir, in se zapeljit tja z osrednjo bajto. Zbobnat na kup še več enot, zavzemi še ostale energetske vire in na koncu sesuj glavno sovražnikovo stavbo, ki je ponavadi leteča in zelo zelo trpežna. Ko to storite, se na določenem mestu odpre prehod v naslednjo stopnjo, skozi katere ga je lahko spravite glavne stavbo in neka drugih enot. Med misijami je dobro zavze mati še druge zgradbe, predvsem tehno loška središča, ki vam dalo na razpolago nove vrste vozil in opreme. To je pre prosteje od Uprisinga, ki je imel to ure jeno z denarjem, ki ste ga služili z opravl janjem nalog in za katerega ste nato kupovali nadgradnje. Kateri način je bo ljši, je odvisno od okusa, ne morem pa re či, da je Urbanov slab. Le preprostejši je lota, torej. Ne tavno. Sicer bi se lahko nad Urban Assaultom začel usajati že nad koncem prejšnjega odstavka, zakaj ni mi jasno, čemu enote ne nabirajo izkušenj

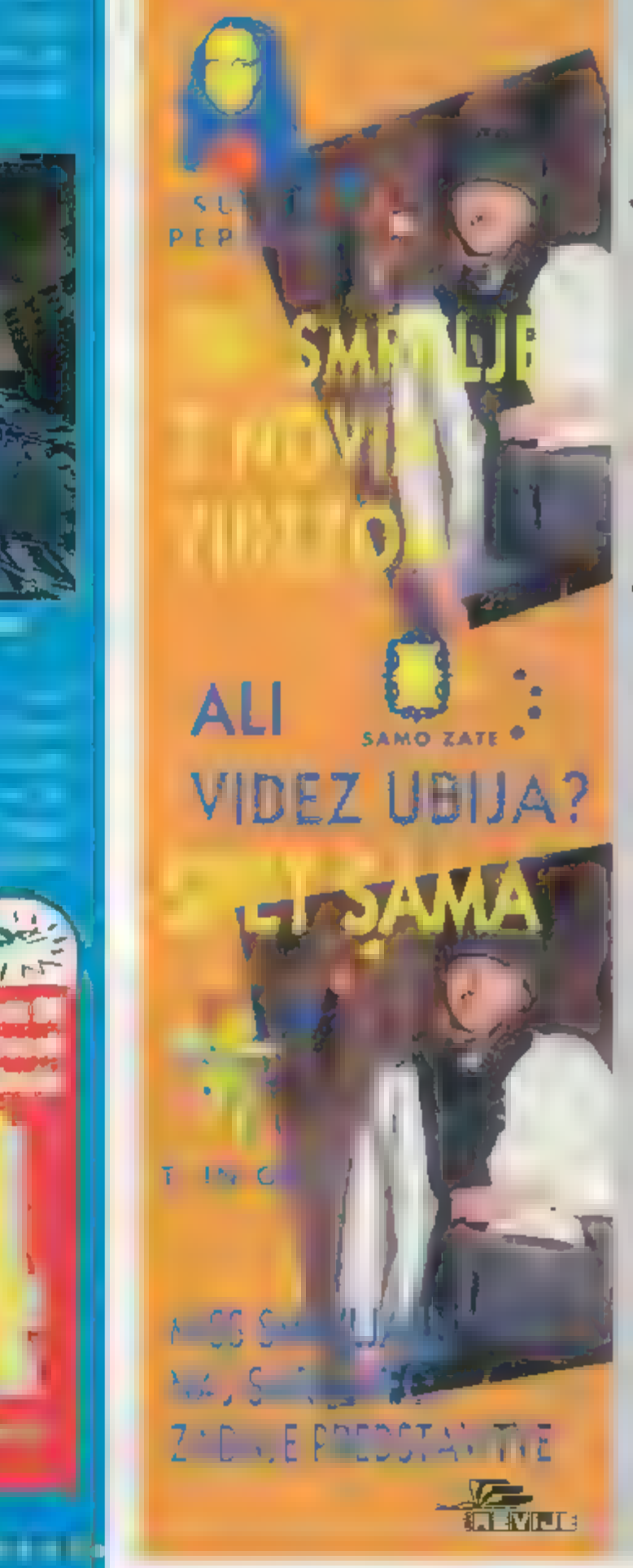




V izhode lahko zapeljete osrednje stavbo in nekaj enot, ki izgubijo izkušnje.







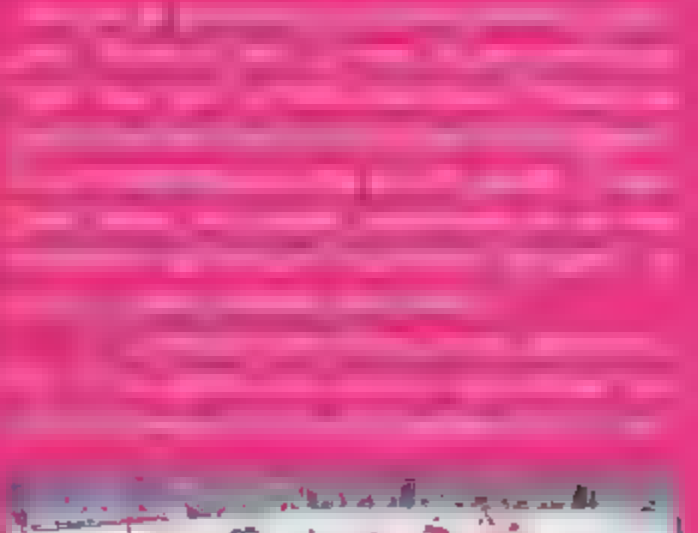
Naročnina tel.: 061/173 81 23,
oglasno trženje 061/173 81 11
jana
STOP
Lady
AVTO MAGAZIN
MIKRO
KIH
Lord
ambient
Modna
DR
tenis
HOBI
Joker

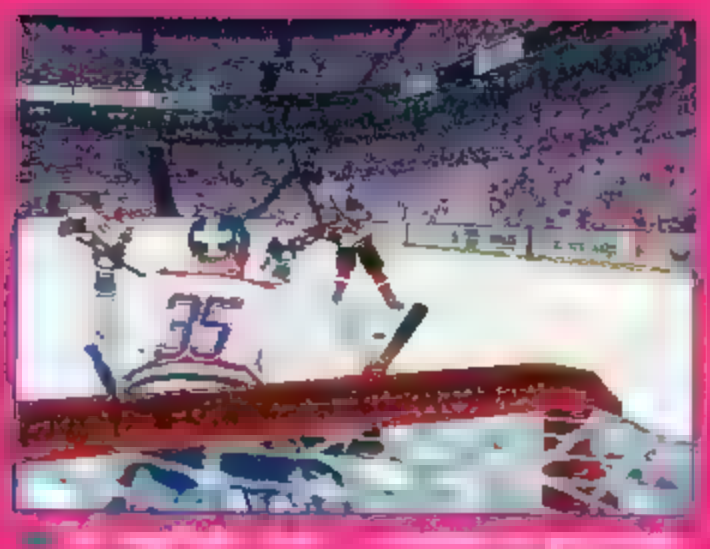
	Urban Assault	Battlezone	Uprising
vodenje enot na kopni	da	ne	ne
vodenje različnih enot	da	da	ne
skrb za finance	ne	ne	da
umetna inteligenca	slaba	povprečna	dobra
nelinearnost	da	ne	da
več grajenost	da	da	da
sva,aine naloge	da	da	da
ocena	64%	88%	90%

NHL 99

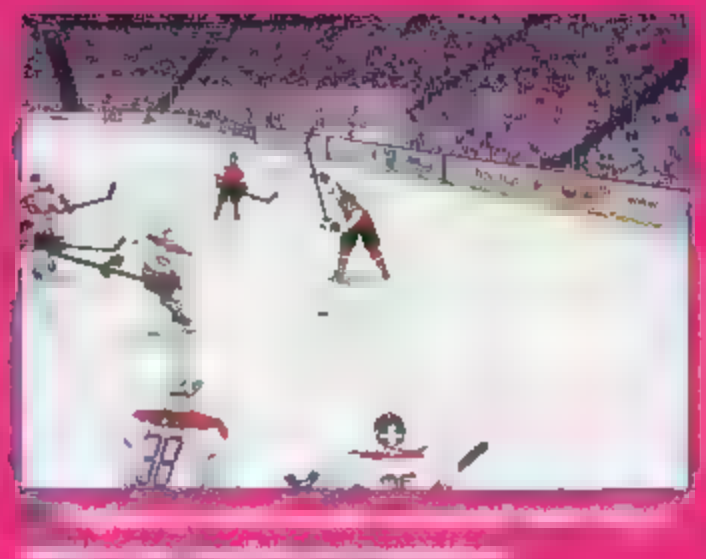
Hockey

ZoneMan





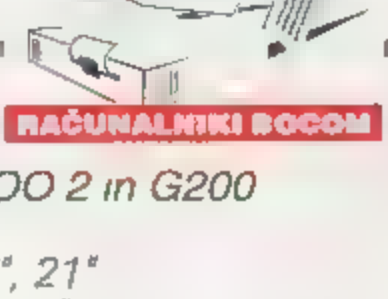
IGROVJE



BOcom d.o.o., Tomažičeva 67a tel.: 061/1234-822, 1234-131 fax: 061/1234-132

BOcom

Posebno ugodno



CD ROM 32x hitrost
3D pospeševalniki z VOODOO 2 in G200
Abit matične plošče
Monitorji Idek Iiyama 17", 21"
Nokia 15", 17", 21"
RAM SIMM 32,64 MB

Pentium II 400

Pentium Celeron

Najnovejše informacije in cene:
http://www.bocom.si/

- *Popusti za nakup s pomočjo Interneta*
- *Vedno sveži ceniki*

Razširitve

Nadgradnje 486 v Pentium
Vaš stari PC v 24 urah
pomlad mo .n pohitrimo

Multimedia

Tiskalniki

- *Laserski in Ink jet tiskalniki*
- *Vsi najbolj prodajani modeli na zalogi!!!*
- ***Pokličite in zahtevajte cenik!***

GPA

BOcom d.o.o., Tomažičeva 67a tel.: 061/1234-822, 1234-131 fax: 061/1234-132

NEED 4 SPEED III

HOT PURSUIT

SNAIL

Kaj predolgo je bilo treba čakati na dolgo obljubljeni tretji del Potrebe po hitrosti, ki ga lastniki playstationov veselo igrajo že nekaj časa. Ni o tem: Hot Pursuit ima pred seboj težko nalogo, saj se mora po kakovosti vsaj kosati s prejšnjima deloma, ki sta vsak po svoje časa postavljala nove zakone. Kakšna mora biti sodobna dirkačina, Hot Pursuit je v bistvu že peto poglavje v seriji, saj smo si lahko poleg prvih delov lahko ogledali še razširjeni variant tako prvega kot drugega dela. Oba Special Editiona sta vsebovala ravno prav izboljšav, da so bili vsi zakleti dirkači, med njimi tudi Polžek, primorani kupiti si nju. Ora, ora, ob številki bi vredna, da jo postavim na svojo polico ob prve štiri?

Po prvih dveh ali treh urah, ko sem še vedno veselo lomil svojo lubogo palico, me navdušenje še ni minilo, in če sem iskren, še vedno me drži. Če želiš odgovor na vprašanje, ali je NFS III vreden svojega imena, je odgovor da, ja in še enkrat aha, oda, pojdimo lepo po vrsti.

Najbrž že vsak smrtnik ve, kakšne vrste igra je Need for Speed. To je čistokrvna dirkačina, v kateri lahko preizkusiš svoje vozniške sposobnosti za volanom dvanajstih vrhunskih športnih avtomobilov na devetih fantastično oblikovanih stezah. Steze so krožne, kar je za marsikoga razočaranje, saj vsi pač nedvomno spominite za moje pojme še vedno daleč najboljših cestnih prog iz enke. Prog Coastal in Alpine sta merili skoraj po pet tisoč kilometrov. Seveda takega v NFS3 žal ni. Toda kljub temu so steze dovolj dolge in mestoma tudi precejšnje težavne, tako da se jim ne bo mogel kar tako naučiti na pamet, ko pa bo

Ne, tačiti ni treba, je pa vseeno lepo vedeti, da bi lahko, Ferrari 355 F1 spyder prehiteva kevrete.

enkrat dovolj dobro poznal vsak ovinek, bo moral dirkalnik kar dobro obvladati, saj se bodo nasprotniki kar precej trudili, da ti bodo prehiteli. Grafika je na prvi pogled precej podobna tisti iz pospešene verzije drugega dela, vendar je na prvi pogled, kaji pri Electronic Arts so se pobje močno potrudili in vdelali toliko malenkostnih izboljšav, ki jih vsakič znova občuduješ in ti motijo koncentracijo, ko se s

Grafika je pospešena prek Direct3Dja, tako da deluje na praktično vsakem, se tako mimogrede 3D čudu. Seveda pa jo bodo še vedno najbolje odnesli lastniki 3Dfxovih voodoojev, za katere so avtorji nalasc napisali podporo knjižnic Glide in dodali še par grafičnih bonbončkov. Avtomobili so narejeni fenomenalno, tako da je prva stvar, ki jo storiš, občudovanje koničkov, ki so ti na voljo v začetnih menijih. Na začetku igre boš lahko sedel za volanu ferrarijev 550 maranello in 355 F1 spyder, čakala te bosta lamborghinija countach in diablo SV, pa Haldeignova schigera, chevrolet corvette C5, jaguar XK8, aston martin DB7 in mercedes SL-500. Ko boš odvozil že precej kilometrov, se jim bodo počasi pridružili jaguar XJR 15, mercedes CLK-GTR in dir-

jalni prototip ol nino. Poleg tega si boš lahko z Ajeve domače strani vsako kvatre enkrat potegnil kakšen nov avto, da ti ne bo postalo dolgčas (ako ste neoziceni, spremljajte tla-enko).

Vsak dirkalnik ima svoje lastnosti in zmogljivosti, ki jih lahko dodatno nastavljaš, ko avto pripravljaš na dirko. Nastavitve igrajo, v nasprotju z drugim delom, kjer ste najboljše vozili s privzetimi nastavitvami, pomembno vlogo, saj velikokrat pomenijo razliko med zmago in porazom. Novincem oziroma nespretnim bodo prišla prav pomagala, ki si lahko vključuješ in izključuješ po mili volji. Omisliš si lahko navigatorja, ki ti pove, kakšni zavoji ležijo pred tabo, vklopiš ali izklopiš lahko samodejno prestavljanje, ABS in sistem proti zdrsavanju koles. Za prvo spoznavanje proge je koristno vključiti se idealno linijo, ki jo pri NFS III sestavljata dva vrsti stožcev, med katerima moraš voziti, računalnik pa nato prešteje število stožcev, ki si jih podrl.

Po igralni plati je igra polna možnosti. Na prvem mestu je seveda spoznavanje posameznih prog. Tako lahko voziš določeno število krogov sam in poskušaš postaviti najboljši čas, nato to nalogo ponovis, ko je na cesti promet, še enkrat, ko vozis proti nasprotniku (s prometom ali brez), nazadnje pa še proti tropu nasprotnikov. Ko progo spoznaš do obisti, lahko potek dirke obmeš in jo vozis v nasprotni smeri ali v zrcalnem načinu. Novost v trojki je vožnja ponoči, v dežju ali snegu. V tem vremenu je treba uporabljati luči, kratke in dolge. Vseeno priporočam dobro poznavanje ceste, preden se nanjo podas po osmi uri zvečer, kajti v nasprotnem primeru te nasprotniki zmeljejo z prah. Prav umetna

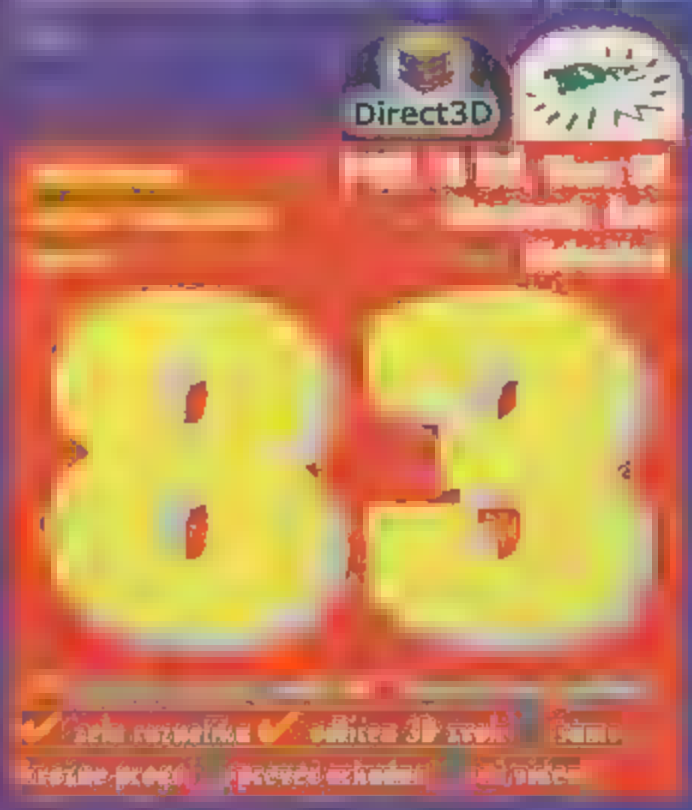
Tudi tako kdaj doleti neprevidna kazen. Voznisko in prometno.

Smeti po srečanju z ježevkami. Ene kolo manj.

Cestne zapore! Nalo spretnosti in zi mimo.

Vidi ruja. Vse to samo zato, ker sem malo prevec tiscal in obrnil na glavo par proti-voznikov.

Ko zbijaš IQ na ena, lahko sedeš v tale zvon.



Inteligenca je od drugega dela najbolj napredovala, saj se računalniško vodeni avtomobili obnašajo precej bolj človeško in so prav nesramno dobri in predvsem hitri, včasih pa znajo biti tudi precej zlobni. Take se bi na primer nek tolek, ko ga zrineš s ceste in prehitiš, zapomnil in bognedaj, da te dohiti, kaliti potem te bo na vsak način skušal spraviti proge, ne glede na to, da bi te lahko mirne duše prehitel po drugem pasu.

Potrebi po prerivanju lahko zadoščaš v seriji dirk knockout (izbijanje), ki jo sestavlja osem dirk in devet avtomobilov. Na koncu vsake dirke tisti, ki je odnesel ta najkrajšo, izpade, tako da se v zadnji dirki pomerita le dva najboljša. Izbijanje lahko igraš na lahki ali težki stopnji, pri čemer ti lahko računalo na slednji postreže z nočnim dirkanjem. Slabira vremenom in obmjeno progo. Naslednja možnost je turnir, kjer zbiraš točke v vseh dirk proti tropu računalniško vodenih nasprotnikov. Tudi turnir je na višji stopnji prav svinjsko težak predvsem zaradi nočnih in prezrcaljenih prog. Poleg tega je umetna inteligenca na nivoju, tako da te vsaka napaka stane mesta.

Je poleg spreminjajočega se vremena in ubitačne grafike v tretjem delu Need for Speeda kaj slino izvabljajočega? Hja, podnaslov Hot Pursuit bi lahko nekaj pomenil, a ne. Res je, organi pregona, ki smo jih v drugem delu tako pogrešali, so se vrnili. Hot Pursuit pomeni policijski pregon ali, po domače, možpostavno nadlegovanje ubogih udeležencev v prometu. Modri angeli ozíroma krofožeri so v tretjem delu dosti bolj zadrti, imajo boljše avtomobile in so predvsem bolj gobčni. Poleg tega jih je kot listja in trave. Saj se jih ob premočnem pritiskanju plina kaj hitro nabere cel trop. Seveda tudi ti nisi po mufu. Opremljen si namreč s sodobnimi tehničnimi pripomočki, da se lahko dmobelim ovtekom z bliskajočimi se lučmi na daleč izogneš: z radarjem in s prisluškovalno napravo za poslušanje policijskega radija. Pogovori plaskonožcev so taki, kot jih lahko slišiš v kakem filmu, in ni je prvi vtis tak, pogovori se nadaljujejo skozi vso igro in ne postanejo nikli malo dolgočasni. Tako lahko samo s poslušanjem radija ugotoviš, kje so policijske zapore (ja, tudi to je novost) in kje so kekci slamnoglavci postavili ježevke, da ti preluknjajo gume. Učinki pri pregonih so prav neverjetni. Saj že od daleč vidiš pobliskavajoče luči, katere ih odsevi se ponoči vidijo tudi sto metrov daleč. Res je sicer, da policijske korvete in diabla na svojih popotovanjih po Ameriki še nisem videl, a vseeno je zabavno v vzvratnem ogledalu gledati korveto, kako te skuša zriniti s ceste ali te vsej zamotiti, dokler ne prideš do prve cestne zapore. Ko se navelicaš šibanja pred debelo oglavci, se lahko postaviš v njihovo kožo. Najprej z glavo uro do dve toleš v čimbolj trdi rid, tako da je vse tvoje znanje, ki ti preostane, združeno v besede: 'Voznisko in prometno prosim!' S tem se kvalificiraš za voznika najprej z lučmi opremljene korvete, nato hitrejšega diabla, na koncu pa te čaka še policijski helikopter, s katerim se podaš na lov. Tvoj cilj je, da s sredstvi, ki so ti na razpolago, ustaviš vseh šest voznikov. Pri tem lahko uporabljaš dobro staro izrivanje in potiskanje v stene ali pa bolj sofisticirane metode, kot je postavitev zapore in ježevk.

Zakaj igra ni dobila višje ocene, če jo vse tisto samo hvališ, me boš brzkone vprašal. Zato, ker sem pričakoval, da bo Need for Speed 3 v vsakem pogledu boljši od svojega predhodnika. Resda bo temu marsikdo ugovarjal, ker je igralnost res enkratna, vendar bi vsaj možnost malo tisniti na zavoro. V drugem delu je bilo brenzanja že znatno manj, v tretjem delu pa je celoti odpade, prog, ne da bi enkrat upočasnil. Pravzaprav je vožnja s trojki zelo podoben načinu wild iz predhodnika. Resda bo temu marsikdo ugovarjal, ker je igralnost res enkratna, vendar bi vsaj možnost malo obstajala. Drugi minus je, da so avti še vedno nedotakljivi, in se lahko z njimi do onemoglosti zaletavaš, ne da bi se ti poznala vsaj praskica. In nenazadnje ne bi bilo slabo, če bi bila na proga več, recimo kakšna na sklenjena

tudi sama glasba in zvok

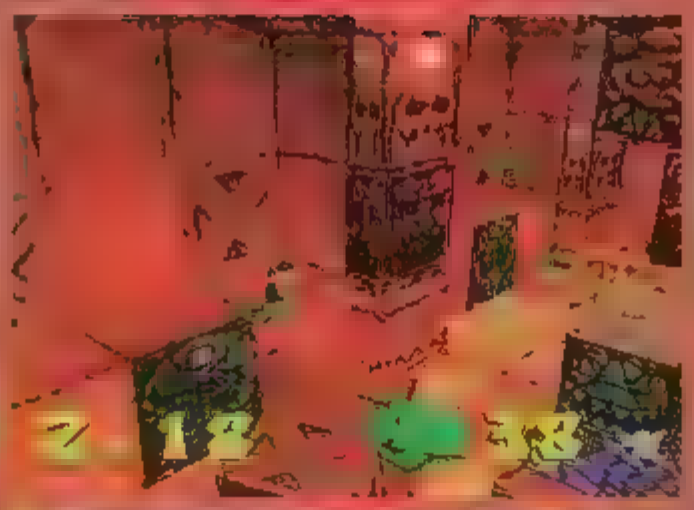
GEX 3D ENTER THE GECKO

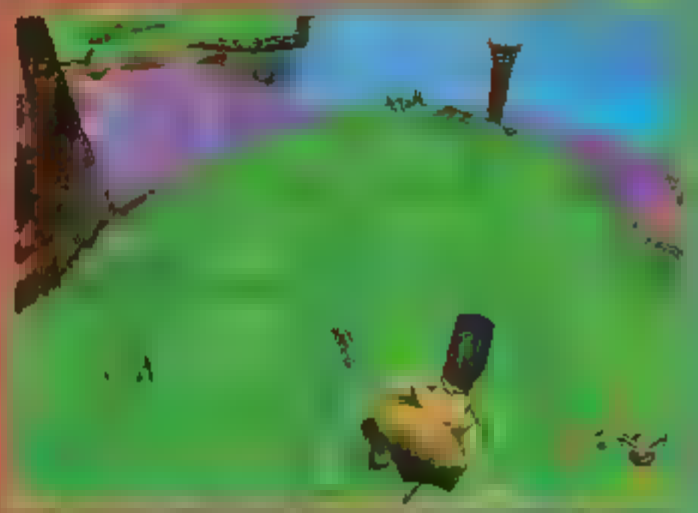
V

SNETI

lahko vrtite po mili volji)
ice preveč sunkovito pre-
je preveč, je preveč. Krok in
prava upokojenca - Gex je
ri kateri me je zaradi pre-
sti dogajanja zacela polet

žalostno, da PC
zorskim arkadicam vz
vem področju
da smo PCjaši dele
ger, vendar so vse tiste na
kot predelave s konzol
es vrhunskih nikdar ne
er Crash Bandicoot bogo
ne konzolah, smo jih mora
predvidljivimi Captain
mujoče, potem prevec snov
Croc. Toda, nikl - nam je
posijala v obliki še ene pred

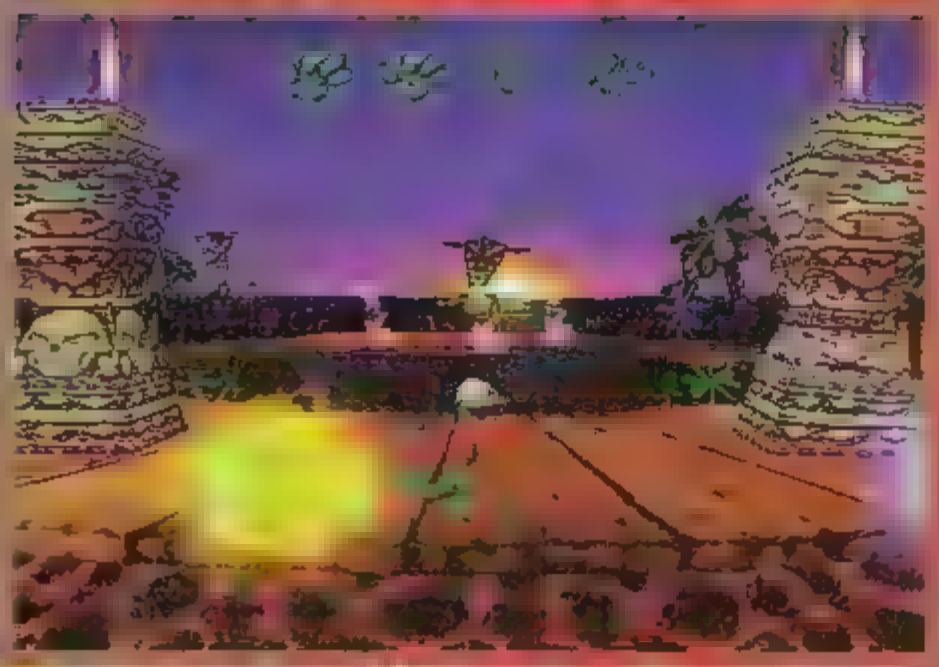




ak, kjub slabi grafiki,
reco ter aspiminarsko hitrost
najboljših predstavnikov naredi
o arkado za osebni r

gležnje, kaj šele oboi last
ku na Doma Marla 64 3
v nekako sramotno je, da
ilnih zalozniko
ben naredil pol tako dobr
biserov, kot bere pokažeta

je tako neverjetno zabavn
Upam, da



ierske pay-banke, od pe
vnovskih spegletin brez
ga dopolnjuje
na Gould iz serije Sa
Night Live. Kako primerno
ka-kor ta oddaja, je tudi
nekakšna
filmske uzvezde Hollyw
pogruntavscine. Vsak vec

ne filmske tematike
zijivk kategorija B, bruslje
pretepačin, komedij, sank
ej družbe. Warne

WING COMMANDER SECRET OPS

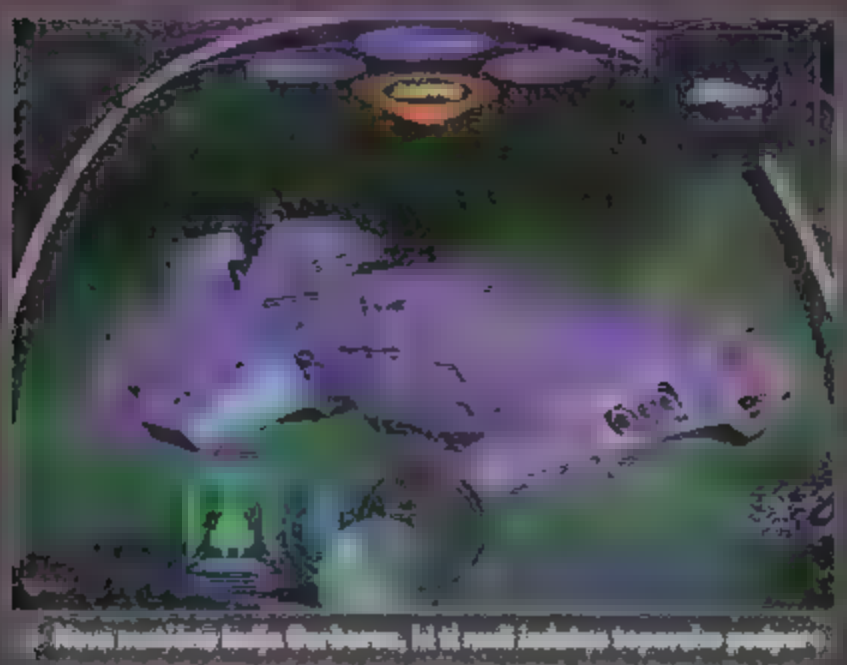
SNAIL

Kdo je rekel, da na svetu ni nič zastonj? Nekatere stvari je še vedno mogoče dobiti, ne da bi od sebe dali kakšen dinar. Med njih spada tudi Originova igra Wing Commander: Secret Operations, ki jo je dotična firma dala na razpolago širnemu občinstvu popolnoma zastonj. No ja, skoraj zastonj, kajti če že ne bomo nič plačali Originu, bodo prav veliko penezev pokasirali naši ponudniki dostopa na internet in seveda 'dobri stari' Telekom, saj bodo morali vsi tisti, ki bi radi 118 megabajtov velik filetek, tega lahko najdejo na naslovu *www.secretops.com*, prenesli v svoj računar, precej dolgo potrpeti, če nimajo ravno kabelskega modema. Kakorkoli že, ko ti enkrat vseh 118 mega odžira disk, ti preostane le še, da se še enkrat odpraviš na prej omenjeno domačo stran in se registriraš (vse je zastonj, nč bati), tako da dobiš geslo za aktiviranje igre, saj brez tega igre ne

Še en zajec, zraven za odstrel.

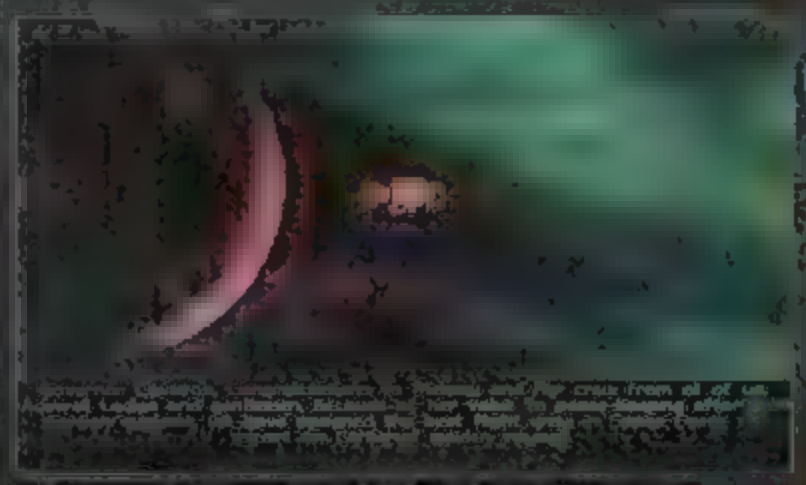
za igro, ki je zastonj, vsekakor veliko.

WC: Secret Ops je nadaljevanje petega dela Wing Commanderja, WC: Prophecyja, saj se zgodba v sami igri začne tam, kjer se je v petici končala, namreč s porazom zuželkov in z očiščenjem okuženega dela vesolja. Posadka Midwayja, ladje, ki je v petici nase prevzela vlogo prvega deratizatorja, se zmagoslavno vrača na zemljo, medtem ko tebi ni usojeno, da bi se vrnil skupaj z njo. Kot enega od peščice elitnih pilotov te namreč izberejo, da se vkrcaš na najnovejšo pridobitev zemeljske flote, križarko Cerberus, s katero se odpraviš na nove naloge.



Novega matičnega ladja, Cerberusa, ki ti nudi številne taktične možnosti.

WC: SO uporablja isti grafični pogon kot WC Prophecy. Razlika je v nekaterih podrobnostih in predvsem novih ladjah in orožjih. Dodelana je podpora grafičnim karticam, tako da tudi z novejšimi 3D karticami igra dela brez težav. Poleg Direct3Dja je podprta tudi knjižnica Glide, kar je zagotovo dobra novica za vse lastnike voodoojev. Igra sama je praktično Wing Commander Prophecy, le brez filmov. Vmes so še vedno animirane sekvence, ki pa uporabljajo



Vmesne sekvence uporabljajo igrino grafično vrsto.

več, si lahko preneseš le datoteke brez govora, kar zmanjša količino podatkov na 60 MB. Seveda se lahko potem za vse dialoge obrišeš pod nosom. V prvem paketu, ki ga tako posnameš, so prve štiri misije (tako je, samo štiri, a ne obupaj, beri naprej) in vse ostale datoteke, ki so potrebne, da igra deluje. Ko končaš prve štiri naloge, dobiš geslo za naslednji paket misij, ki jih Origin objavlja vsak četrtek v tednu od prvega septembra dalje, ko končaš tega, dobiš geslo za naslednjega in tako naprej. Vsak paket misij vsebuje od šest do osem misij, vseh paketov pa bo sedem. Ker so datoteke z govorom in grafiko že na disku, bodo paketi z nalogami precej krajši od prvega, saj bodo dolgi od pol do treh megabajtov, kar za nikogar ne bi smelo predstavljati problema. Vseh misij bo tako 56, kar je

co to, da bomo v takih sekvencah večinoma gledali ladje od zunaj. Kar pa je precej bolje kot nič, saj filmov pač ne bomo pretakali prek interneta, ker le ti zavzamejo odločno preveč prostora. Način igranja je povsem enak tistemu v Prophecyju. Pred vsako misijo dobimo kratek opis misije in ciljev. Same naloge so relativno lahke in zelo podobne tistim iz izvirnika, se pravi ne preveč inovativne. Samo upam lahko, da ne bodo postale prevec dolgočasne. Ladje so v začetku enake tistim iz Prophecyja, kaneje pa boš lahko letel tudi v drugih, modernejših in bolj zmogljivih. Pohvaliti moram videz in sposobnosti nove matične ladje, Cerbreusa, ki je odlično oblikovana. Lepa dodatna podrobnost je tudi baražni ogenj, ki ga ladja odpre, kadar je v nevarnosti. Zvoka je za igro, ki jo je treba prevoziti prek neta, obilo, saj se večino zgodbe odvija kar med letom, v obliki pogovorov med piloti. Vendar tudi tukaj razni kriki in klici kmalu

zvoka, so ti take muke prihranjene.

Wing Commander: Secret Ops je prva igra velikega kalibra, ki jo je moč dobiti zastonj, zato lahko Originu za tako potezo samo čestitamo. Sicer je res, da uporablja pogon Prophecyja in mu je na splošno zelo podobna, a podarjenemu konju ne velja gledati v zobe. Poleg tega igra na današnjih računalih teče veliko hitreje in jo je moč igrati tudi v nepospešenem računalu, zatorej jo vsem, ki jo imate možnost dobiti, toplo priporočam. Upam pa tudi, da se bomo uspeli z Originom dogovoriti o tem, da bi igro samo, oziroma vsaj tistih prvih sto-in-še-nekaj mega, zapekli na naslednjo Jokerjevo tlačenko. Pogajanja bodo seveda uspešna, sicer jih čaka le dralthijevski kanon v glavo. Ma-

COLIN MCRAE RALLY

LordFebo

Rally je eno zanimivo in svojevrstno dirkaško udejstvovanje. Za razliko od formule, turnih dirk, motokrosa in skakanja v vrečah v rallyju dirkač dirja sam. Nema tukaj agresivnih nasprotnikov, zapiranja v ovinkih, prehitevanja po ravnicah in spektakularnih multiorgazmičnih grupnih dotikov. Edino merilo za kakovostno vožnjo vozniku in njegovemu kam-

je na mestu še kakšen vratolomen salto čez ograjo ali objem napačno postavljenega drevesa. Malce manjšega odobravanja vredni so direktni

zgodijo precej redko, oziroma le po koncu dirke, ko je treba razdeliti avtograme. Ja, tak je

vožnje, ena najpravičnejših oblik avtomobiliz-

➡ S fordom (čeprav ga ne maram) sem dosegel najboljše čase hitrostnih preizkušenj.

poštene dirkačine, v kateri bi r(e)alistično dr-

omenjenih razlogov. Igričarji radi vozimo proti

vsaj malo dišijo po rallyju, prirejene na to vižo. Tu je superslavni Sega Rally, izredna dirkačina na avtomatih, in niti malo izredna na PCju. Ne morem mimo zadnjih dveh Screamerjev, ki sta resda ultra zabavna in igrabilna, toda daleč od kakršnekoli simulacije. Nato je poskušal Europress s svojo serijo treh patetičnih rallyjev. Vsi po vrsti so imeli fizikalni model, ki morda deluje na Luni, nikakor pa ne na naši dragi Zemljici. Le kako bi sicer lahko razložil način vožnje, ki je velevai gas do daske (vsi smo sicer skloni tu dasku, Meho!) v vsakem ovinku in četudi si se prekucnil, si bil še vedno hitrejši kot z zaviranjem? Da duharmonih prog in kiksov, kot je okvara turbine pri škodi, spioh ne omenjam. Zato ni čudno, da je veliko slovenskega igračarskega življa težko pričakovalo Colin McRae Rally

Ne zato, ker je remek delo avtorjev sila uspešne Toce, ki je bila ravno pravi kompromis med realističnim obnašanjem dirkalnika in arkadnim načinom vožnje.

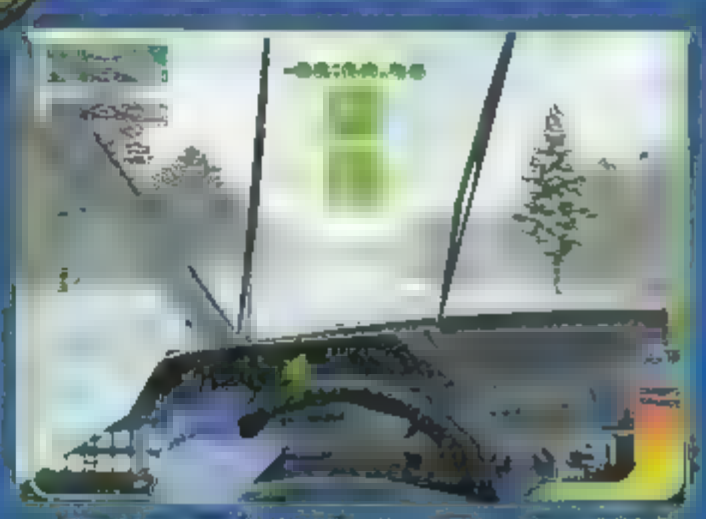
Codemasterji so delali, slavni škotski dirkač Colin je pomagal in igra je nared v roku. Dve dejstvi vam izdam že ko na začetku. Če privzamem, da sta F1RS in Nascar simulaciji vožnje, po tem Colin to ni. Je

nicen, kot denimo Toca. In drugo dejstvo: fantje niso pozabili niti na

➡ Toyoto, le zaradi kompaktnosti dosti raje vozi kot daljšega lancerja ali imprezo.

našo lancio delto integrale. Jupi, jupi. (Da se desettisoči ljubkelji integralk nje boste slučajno pritoževali, da nič več ne omenjam tega čuda na štirih kolesih.)

Gremo naprej kar kronološko. Prva naloga za novopečenega voznika je šola varne vožnje, v kateri je vaš tutor nihče drug kot mister McRae. Pravzaprav je ta šola vijuganja med stožci

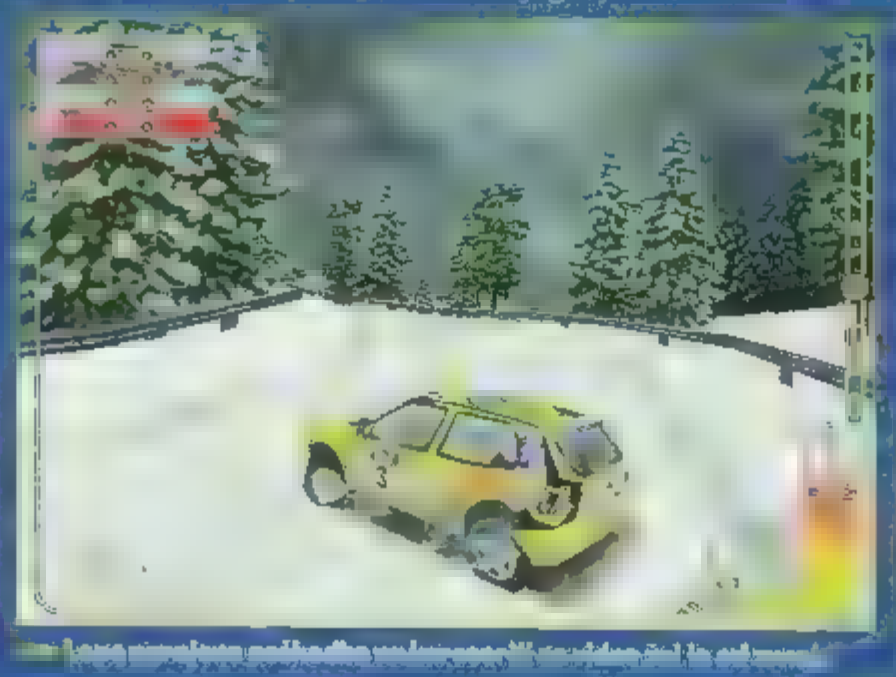


➡ Maxi dirkalnik je lusken in vedljiv avtomobilček, vendar v zmagi odpove.

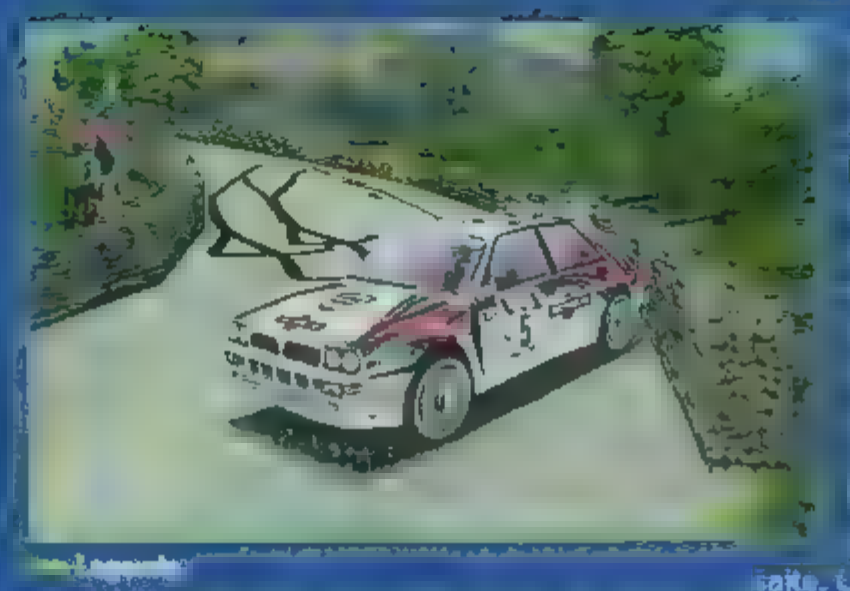
nejši avteki. No, pika na i v Colinu je kakopak najtežja težavnostna stopnja, ki omogoča volaniziranje integralke, forda RS2000 (starega, ne escorta), forda MK II in audija quattro. Seveda vam slednji štirje dirkalniki niso dani od

(ne, načina Carmageddon vseeno ni). Z drugimi besedami: hudirjevo prvi morate biti

Preden se podamo na progo in zmečemo asfalt ter pesek štarterju pod nos, še nekaj besed o načinih vožnje. Tu je dirkanje v več, z gužvo na cesti, jasno. To je kul. In kot Toca tudi Colinov rally ponuja večdirkaštvo za enim samim računalom, kar je le za reveže, mediem ko si bogatini lahko pribrcajo mašine na kup in vozijo prek mreže v osem. Brez skrbi, da bomo enkrat naredili tekmovanje. Ampak vaditi je treba v solo. Tu so možnosti precej standardne: vožnja bodisi posamezne etape, bodisi vsega rallyja v državi, in svetovno prvenstvo. Slednje vključuje osem držav; vsaka premore okrog šest hitrostnih preizkusenj. Nekatere države so zabavne, denimo uvodna Nova



Zelandija, pusta Grčija, kančck zasneženi Mo-
naco, podeželska Velika Britanija in super hitra
ter nevarna Korzika. Morajo pa biti tudi malce
bolj zatežene (s tem ne mislim težje) proge, ka-
kršna je džungelska Indonezija, prašna Av-
stralija in popolnoma ledena Švedska. Kje pa
sta Saturnus in RAC, mamu jim? Še na tisočera
jezera Finske so pozabili. Očitno Colin obupno
ne mara Makinenna. Kakorkoli že, brzinci so za
žanr presenetljivo lepi in razgibani. Na prvi
pogled se to morda ne opazi, a navsezadnje je
na vsaki dirki le nekaj unikatnih delov, kot so
gradbišča, vasice, mostovi, televizijske ekipe in
skednji, ampak še vedno več, kot bi pričako-
val. Colin se po pisanosti in raznolikosti ne mo-
re primerjati z Need for Speedom ali Screamer
Rallyjem, ampak imejte v mislih, da je tu le
enega državnega rallyja več kilometrov kot
vsega Screamerja. Na pamet se sicer da naučiti



4, 3, 2, štart. Motor se zavrti na osem
tisoč obratov, turbina stisne zrak na poltretji
bar (mar ste mislili, da bom vozil škodo??),
superkratki menjalnik razporedi moč na kolesa
in avto se premakne. Sunkovito pospeševan-
je do prvega ostrega ovinka. Kaj zdaj? Zavirati
ali ne zavirati? Za začetek prvo, kasneje še
vedno prvo. Avto kljub temu zdrsne in drsi. Drsi
nadzorovano. Mogoče celo preveč lepo, ampak

dirkalnik v igri obnašal tako avtentično kot bo-
lid v formulastičnih simulacijah, bi bila igralnost
dosti nižja. Temu navkljub je dober dokaz, da
se avteki vrstijo bolj realistično kot arkadno,
dejstvo, da je najboljši pogled iz kabine in ne
od zadaj. Tako je adrenalin vseskozi na višku,
kajti vožnja s prek sto kilometrov na uro po
zasneženih ovinkih mimo smrek pač ni od
muh. Avto poskakuje, se krivi, a vendar uboga.

ne kontrole, ki vam dajo vedeti, kako
dobri ste glede na ostale dirkače, ki so
odvozili svoje pred vami.
Vožnja je res nora, še posebej po pre
omenjenih všečnih progah (po tednu ig-
ranja se je meni osebno zdela najboljša
morilska Korzika), in odsotnosti sotek-
movalcev sploh ni čutiti. Kaj pa grafika?
Tudi ta gre v korak z igralnostjo. Igra
podpira veliko vrst 3D pospeševalcev,
najbolj priporočljiv pa je dobro znan
Resda škatla trdi drugače, vendar je 3D
čip nujno obvezen. Brez niti ne posku-
šajte. Učinki mogoče niso najboljši na svetu, so
pa povsem zadovoljivi. Tu so dež, sneg, megla
in noč. Izpod koles letijo prah, voda in sneg.
Vsa ta svinjarija se postopoma nabira tudi na
karoseriji. Pločevina dobiva tudi udrtine, čeprav

Prvi nagradni avtek: Ford RK II.

posamezne proge, utopično pa je upati na po-
polno obvladanje vseh 250 kilometrov igre. Za-
to sedi poleg nas Nicky Grist, čisto zaresni
Colinov sovoznik, ki nas opozarja na ovinke in

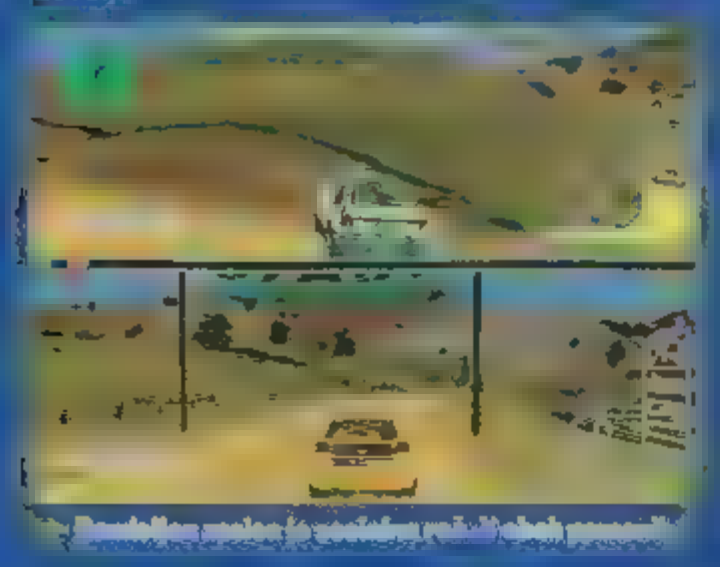
opravljal bolje. Bolj pomotoma kot ne v svojem
branju zavojev omenja objekte ob progi, pa tudi
sicer so njegovi komentarji omejeni na borih
pet vrst ovinkov. Škoda.
Pred startom velja pripraviti ali/in popraviti
dirkalnik. Mehaniki bodo na vašo željo sprem-
nili vrsto gum, od poraziranih slickov do ospi-
čenih spikov. Sledi vzmetenje, prenos moči za-
vor, neposrednost volana (ta opcija je le v igri
in ne v samem rallyju) in dolžina menjalnika.
Isto število je tudi okvar, ki se lahko pripetijo pri
preveč napadalni vožnji: motor, menjalnik, kr-
milni mehanizem, zavore in elektrika. Slaba, a
resnična novica: za pri/popravljanje avta imate
le eno uro časa na vsake dve etapi. Pri običajni,
toda še vedno zmagovalni vožnji, je to povsem
dovolj.

Colinova sola hitro-varno vožnje

bi nekoč rad videl rally, v katerem bi bile
nesreče in njih rezultati vsaj tako realistični kot

jene do kamenčka podrobno, vse to popravijo
res, ampak res mojstrsko lepo zmodelirani
avtomobili. In ne le Colinova impreza, ampak
vsi po vrsti. Ker med dirko na vidite drugega
kot svoj pokrov motorja, se zelo splača pogle-
dati ponovljen posnetek.
Vam povem nekaj? Eh, povedal sem vam

ne bo všeč in tudi prodajni uspeh Toce se mu
ne obeta, ampak vsakdo, ki si ga želi igrati, ga
bo igral in igral. Kot pri Toci pa je tudi tu igranje
s samim seboj je vrh ledene gore. Mašine vkup.
Jest grem nazaj doka-
zat Colinu, da lancia
še ni staro železo.

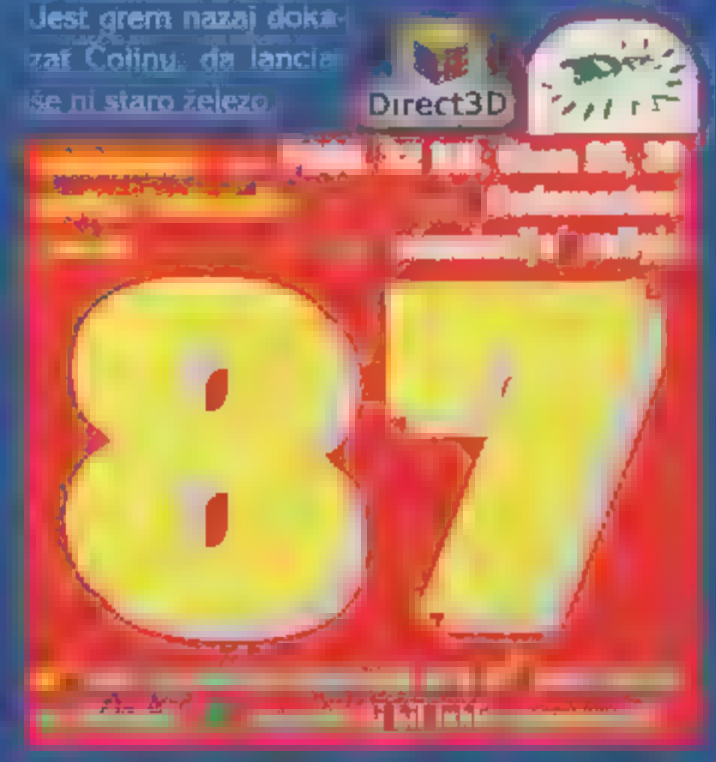


Audi quattro - legendarni kup plastike.

vse v redu. V nasprotnem primeru boste izgu-
bili pomembne sekunde, vozilo pa bo kaj kma-
lu nared za optiko. Na vedenjske vzorce dirkal-
nika vplivajo pogon (prednjekolesni je vozit v
večji užitek), gume/podlaga in trdota amortiz-
erjev. Vseskozi so
ob progi časov-

COLIN & CO.

Colin McRae je sko... On vozi subaru impreza. Pre... e voz...
legacy. Pozne e bo voz... lorda toccsa. Za ta p... zne e bo dob...
de...et m... lonov dobrnjev. Mam... mu



NAJBOLJŠA KONZOLA NA SVETU
OD DANES DALJE SAMO

29.990 SIT

Nintendo®

NINTENDO 64

Center Nintendo®

smešno nizke cene

8.990 SIT za 4 MB in 12.500 SIT za 8 MB

icami s čipovjem 3Dfx voodoo

Novi Matrox Millennium - najboljši za najboljše.

27.000 SIT (8 MB)

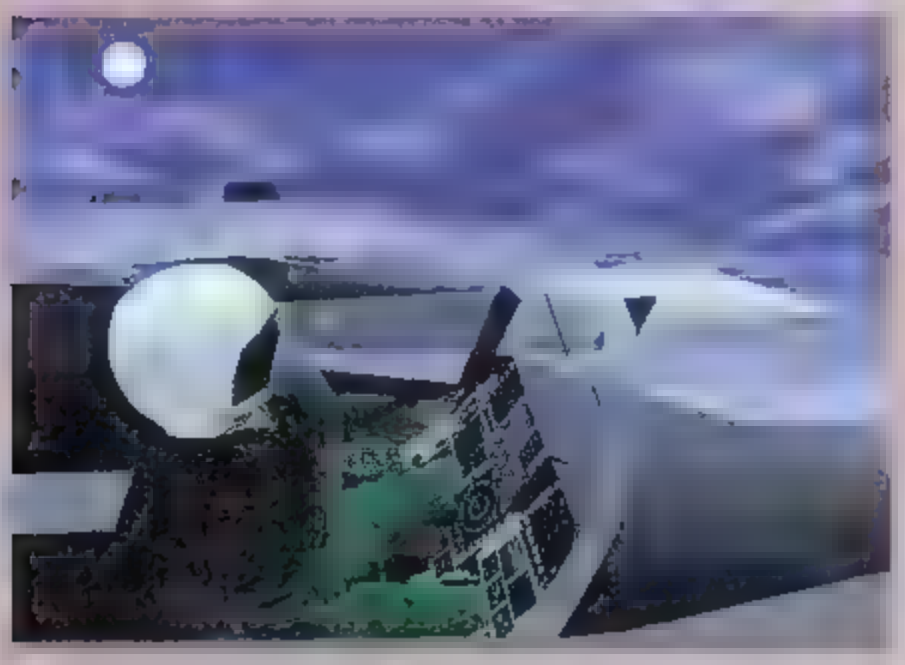
SKRA Računalniki

Trnoška 2, Ljubljana
Tel: 061/126-72-00

JETFIGHTER
FULL BURN

SNETI

Nekatere igre je mogoče presoditi že po škatli. Če se na zadnji strani od šestih sličic bohotijo štiri iz video posnetkov in le dve iz samega dogajalnika, je to ponavadi razlog za prepih. Jetfighter: Full Burn ni nobena izjema, zakaj brez prelukn,anih jeter lahko rečem, da je to ena najslabših simulacij letenja, kar jih je izšlo zadnje čase (in tud prejšnje).



Kabine so od zunaj res videti lepe, so pa pri vseh treh letalih kar enake.

Okej, saj razumem: nekateri pač rimajo radi preveč realistčnih simulacij letenja in so jim povsem pri srcu zadeve, kot so F-22 Lightning II, Joint Strike Fighter in nenazadnje Full Burnov predhodnik, Jetfighter III. Toda upam si trditi, da imajo tudi prav vsi taki radi določen kanček realizma, sicer je pač vseeno, če gredo igrat Top Gun, Strike Commander ali kar Wing Commander. Jetfighter III (J42, 84%) je bila sicer arkadna simulacija, vendar je bil njen letalni model še vedno vsaj malce realističen, povrhu pa je imela dokaj dobro umetno inteligenco, razgibane misije in za tiste čase špehtakularno grafiko. Od tega Full Burna, obdržal prav ničesar, igro poganja taisti grafični motor, kot je JF3, in je zategadelj po videzu brezupno zastarela. Pre omljene teksture, eno..čno ozemlje, neverjetno grdo morje, nezanimivo osenčena letala, bedne eksplozije (zato tudi ni spektakularnih slikic) in orožja, ki visijo na imaginarnih nosilcih - proti bojevitemu sepotcem, kot so F-15, F-22 ADF in F/A-18 Korea, je Full Burn videl kot stara čarovnica, ki si je pravkar po nesreči iztisnila bradavico namesto petcentimetrskega mozolja. Vtis še dodatno pokvari zvok s patetičnimi učinki in piskajočo glasbo po standardu MIDI, ki v tako simulacijo spijoh ne sodi.

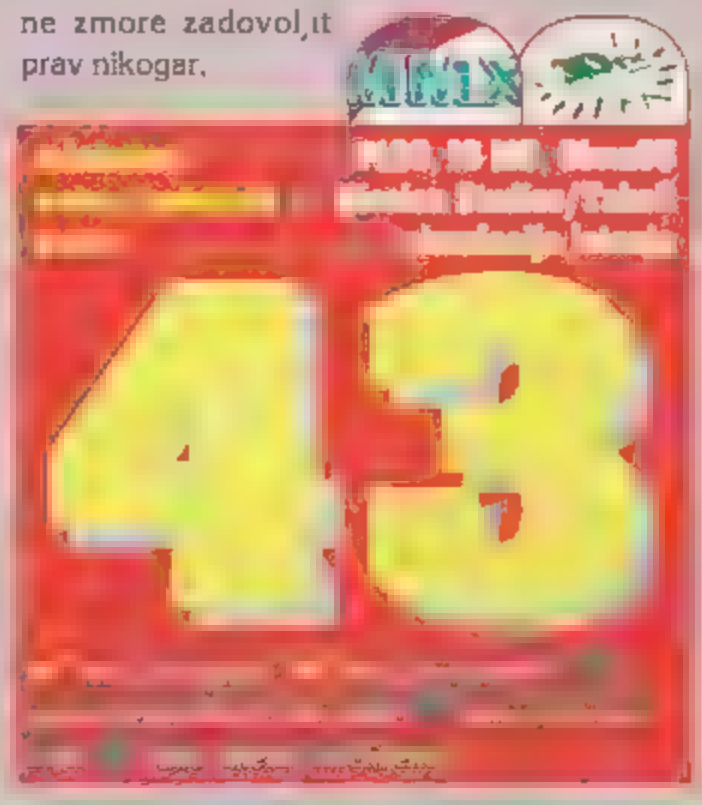
Jep, tokrat nobene eksplozije. Zakaj? Ker so pateticno majhne, pa se greber mi je krepnil. Oh, ja.

Ker je pri špilih od lepe fasade pomembnejša igralnost, bi znal Full Burn prodreti po tej plati. Toda ne. Letalni model so povsem poarkadili in mu vzeli še tiste kančke realizma, ki so JF3 držale nad gladino brezmožganskosti. Nič čudnega, saj je od treh letal, ki jih lahko pilotirate v FB, širše znano le eno - F/A-18 (o oznaki izvedenke sicer ni ne duha ne prikazni, ampak dobro). Druga dve sta F-22N, domišljijska mornariška različica raptorja, in mig 42, prikriti ruski odgovor na F 22, o katerem pa seveda ni znanega še prav popolnoma ničesar. Temu primerni so letalni modeli, ki so povsem arkadni in med sabo povsem podobni, da o kar enakih kabinah za vse tri samofrče ne govorim. Okej, priznam, nekaterim to ustreza, vendar mislim, da je tako jemanje realizma, kot si ga privošči Full Burn, vseeno preveč. Sto misij na obeh straneh je sicer kul, ampak ker si sledijo v linearnem zaporedju, je tud. to zgolj kapljа v morje nerodnosti.

Med druga poslabšanja glede na Jetfighter III sodijo precej manjši nabor sovražnikov, nerazumljivo poslabšana umetna inteligenca, tako nasprotnikov kot soletalcev, zdaj že zastarelo animirano lutanje po letalonosilki in precej bolj enolično ozemlje (ali pa sem se razvadil ob F-15?). Za tega avtorji pri Mission Studios sicer trdijo, da v popolnosti ustreza resničnemu, toda če je Norveška res tako dolgočasna, potem se ne bi čudil, če bi vsi tamkajšnji prebivalci spali štirindvajset ur na dan. Igro sicer dobite kar na štirih srebrnih ploščkih, kar naj bi vam zagotovilo, da boste ob njej užívali. Med drugim na, bi bili polni super turbo natančnih topografskih podatkov. A kmalu boste spoznali, da so naphani zgolj z drugorazrednimi video posnetki v slogu Wing Commanderja, ki sicer pomagajo ustvariti vzdušje, več kot očitno pa izdajajo, da je Jetfighter: Full Burn le še ena arkadna simulacija, ki skuša biti dobra za vse, nazadnje pa ne zmore zadovoljit prav nikogar.

Zaenkrat se dokaj domiselnjski mig-42 v akciji. Rusi po moje dol padajo od smeha.

Zakaj Rusi v filmih govorijo angleško z naglasom, mi nikdar ne bo jasno. Kot bi Slovenci govorili slovensko z mehkimi c-ji, ko bi hoteli biti Hrvati.



OF LIGHT AND DARKNESS
THE PROPHECY

QUATTRO

Dragi moji, dolgo že igram računalniške igre, s poudarkom na pustolovščinah. Pika. Prejšnji stavek bi se po vsej logiki in vaših pričakovanjih moral nadaljevati v slo[illegible] ne bo. Iz preprostega razloga, ker bi bil takšen stavek žalitev za Of Light and Darkness (v nadaljevanju OLAD, ker sem lenoba lena in se mi [illegible] kradla kot pustolovščina. Vendar je sralo malo [illegible] drugega kot pustolovščina ne.

Definicija pustolovščine pravi, da gre za letanje okoli in pobiranje čim debilnejših predmetov, ki jih potem uporabljamo in kombiniramo [illegible] (simboli debilne [illegible]

➥ Tako delajo slab zrak. Pojdite pogledat v toplarno.

OLAD prisotno. Gre tudi za gobcanje z najrazličnejšimi osebami in zajetne animiranih sekvenc. Druga kljukica za OLAD: igra mora biti vidno in slušno dopadljiva. Tu jo OLAD odnese s čisto petico. V pustolovščinah imamo inventar. OLAD zlobno prikima. Sneman,e položaja. Imamo. Kurzor. Je. Torej, mamo gro k ma vse lastnosti pustolovščine. Pa ni pustolovščina. Je pa popolnoma nelinearna, pa še čas vas priganja. OHO!

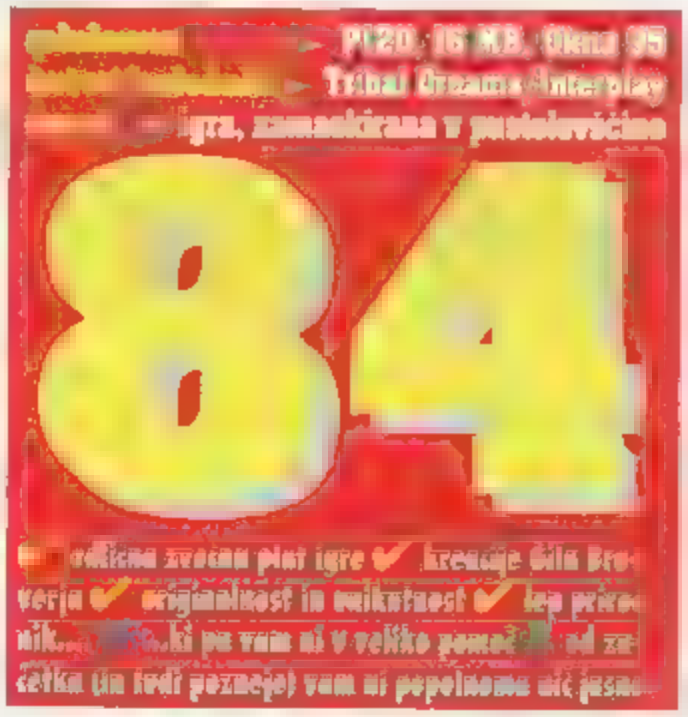
No ja, morda bi ji pa le rekel pustolovščina. Interplay je že od nekdaj izdeloval pustolovsčine, ampak tole dete bi bolj sodilo v Activisionov svinjak, saj je edina podobna igra, ki se je spominjam, Zork Nemesis. Le da je OLAD popolnoma drugačna. Pravzaprav je edino, kar spominja na Zorka, njegov grafični vmesnik. Z vision, ki ga OLAD prav nesramno kopira. In zakaj se igra prav nesramno brani biti pustolovščina? Najprej zato, ker je to prva igra, v kateri nimate najmanjšega pojma, kaj početi. Tudi branje priročnika vam ni v pomoč, ampak vas še bolj zmede, saj je polno duhov in nekih kroge, in preroških in sploh. Potem pa vam dodi, in se odpeljete na spletno stran [illegible] (ki je obvezna, če že te od igre [illegible] ka, več kot neumno zijanje, saj so na njej podigre, v katerih si lahko prisužite superskrivne kode; te kode so baje celo odvisne od interne verzije igre, ki jo imate), kjer se odločite povprašati, kaj za vraga sploh početi, in vam prijazno bitje z drugega konca sveta to malce razloži. In potem Quattro dobi veselje. Namreč, štos igre je v odganjanju duhov. Vsake [illegible] skreiral Gil Bruver (popolnoma bolan tip. Bolj bolan od njega je samo še H. R. Giger. In Gil je za moj okus fenomenalen. Verjetno sem tudi sam bolan.) prikrade trop duhov, povezan s svetlobnim bliskom. Svetlobni bliski pa so tudi vaše orožje. Po vasici ležijo razmetane rdeče,

➥ Svetišče jeze je najelo Joba iz Kosca (Lounmuver, Lektor!) za posebne učinke.

modre in zelene kroge, ki sevajo svetlobo. Z njimi lahko sestavite katerokoli svetlobo, ki jo potrebujete, da odpihnete nezaželenega. Da ga dokončno odpihnete, pa morate najti predmet, ki je z njim usodno povezan, in ga odnesti v svet sce smrtnega greha (ste gledali 7edem?), ki ga je zagrešil. Ko pride duh za vami in zahteva svoj predmet, izberete v inventarju predmet in kroglo (kroge) primerne barve ter ga presvetlite. Njegova duša se bo spokorila in odtavala v mesto duš. Slišalo se preprosto. Pa ni. Še posebej, ker je teh duhov mali milijon fajn. Duhovi so nekoč bili na bolj razvpiti grešnik tega sveta, no ja, v resnici jih je 51, vas pa čakajo tri stopnje teh duhov, na koncu pa še Temni Lord sedmega stoletja (glupog li ime na). Pred njim se boste srečali tudi z jezdeci Apokalipse. Hvalabogu so v igro vdelali tudi sprehod za budale (tutorial), kjer vam prijazni glas samodejnega odzivnika razloži ama vsako stvar, le tistih najpomembnejših ne. In potem besnite po vasici, odganjate duhove in pospešujete apokalipso. Stranska vloga naj bi bila tudi reševanje lastne deklice Ange. Gemini (za svojo zabavo jo je zaplenil prej omenjeni lord in jo malce predelal), ki jo igra Lolita Davidovich. Pri izganjanju so vam v pomoč portali, nekakšne piramide, ki vas v trenutku prestavijo na mesto, kjer ste jih pobrali, potem pa se čez čas na tistem mestu zopet pojavijo. Uporabno, če vam duhovi zaprejo vse poti. Vnovično pojavljanje velja tudi za barvaste krogle.

Tehnično je OLAD zelo dovršena igra, še posebej po zvočni plati. Rekel bom celo, da glasba in zvok prineseta vsaj 99% vzdušja. Ji pa zamerim, da teče v samo 256 barvah, tako da fantastične Gilove stvaritve ne pridejo popolnoma do izraza. Ob živce vas zna spraviti tudi robotek, ki skrbi za vas, izbranca, vsaj kar se tiče nastavitev, saj venomer gobca in klika po stikalcih, kar zna biti duhamorno in jezljivo. Zagotovo pa velja, ga je igra tako edinstvena in samosvoja, da bi z vsako besedo, ki jo naškrabam, razkril stvari, do katerih se mora dokopati igralec sam. Prav ta samosvojost lahko marsikoga odtegne (mene definitivno priteguje, ne odteguje). Zategadelj je nekaj novega in kot taka vredna vrga uča™. Pred nakupom si jo obvezno oglejte, da me ne boste linčali, ker vam spet priporočam čudne igre. OLAD bo na vas napravila vtis tudi, če vam ne bo všeč.

➥ Tile fantje so bili zadolženi za novice iz Zemlje. Ker u zemlji nista novo, so pokrepali od dolgcasa.



GET MEDIEVAL

Če bi igre, ki jih ocenjujem, sodil po prvem vtisu in jih ne igral zares, kot mi je v navadi, bi marsikakšno ocenil precej krivično. Denimo Get Medieval, novo arkadno streljačino iz studijev Monolith, ki so nam v preteklosti podarili krvavi Blood. Vendar tokrat ne gre za pobijanje v treh dimenzijah, marveč za novodobno različico prastare, od zgoraj gledane streljaške uspešnice Gauntlet. V slogu le te

SNETI

mati slabih zob (ali nekaj podobnega), in tako sem se prisilil, da sem igral več kot pet minut in glej čudo!, vse skupaj je postajalo vse bolj zabavno. Ko pa sem h Get Medievalu povabil še nekaj kolegov, je akcija postala prav nora. Hkrati imate lahko na zaslonu namreč kar štiri vojščake. In igralnost je v tem primeru neverjetna. Še tolikanj bolj, ker se lahko v tem načinu združite z barbarskimi dušami tudi prek internета! Žur, vam rečem!

Še ena poteza, lastna le Get Medievalu, je obešenjaški humor, ki ga preveva. Uvod je, denimo, klasičen filmček o zmaju, ki skuri bližnjo vas, nakar ga zgoraj omenjena četverica junakov zasleduje do gradu. Toda zraven lahko poslušate zabavne komentarje štirih odtrgancev, ki se ob animaciji očitno nebeško zabavajo. Tudi pri izbiri likov in med igranjem samim so liki le redko tiho, saj imajo na zalogi pisano paleto hecnih izjav. Še posebej smešen je barbar, ki zveni do pičice tako, kot stric

➥ S posebnim urokom, ki ga imajo vsi liki, sesujete vse živo na zaslonu in nato gazite podgane, ki ostanejo.

Arnie!

Celo tisti najšibkejši točki Get Medievala, grafika in zvok, sta v nekakšnem 'retrogardnem' smislu prav simpatični. Šestnajstbitni barvni način in glasba MIDI gor ali dol, vse skupaj je precej revno (še posebej muzika, ki na določene trenutke prav neprimerno tenkopiskajoča), tako da Get Medieval deluje kot kaka igra z igralnega avtomata izpred petih, šestih, morda še več let. Saj veste, Rastan, Temple of

➥ Sovražniki znajo navaliti na vas v pravih valovih, kot v Gauntletu.

➥ Večigralska akcija je najboljša plat Get Medievala.

smo se sicer po novem že igrali, v Mageslayerju in Take No Prisoners, vendar gre pri Get Medieval za zares čisto kopijo Gauntleta. Prav tako, kot pri tem Atarijevem hitu iz leta 1980, imamo tudi tu na izbiro štiri like, s katerimi moramo starodavne katakombe uspešno očistiti vse mogoče golazni. Tu so vilinski lokostrelec, mišičast barbar z ogromnim mečem, fantazijska, prav tako z mečem oborožena herojna, inu coprnica z magično palico, ki se razlikujejo po hitrosti in moči orožja. Nekateri so pač hitrejši, a imajo šibkejša krepela (vsa namreč nesejo na daljavo, kakorkoli čudno se to pri mečih že sliši), drugi počasnejši, a znajo udariti precej bolj divje. Poleg tega je vsak sposoben izvesti še ultraurok, ki je omejen s številom pobranih pergamentov in ki iz vseh sovražnikov v vidnem polju naredi majhne gmižavce. Te lahko nato z užitkom gazite in si zamišljate, da so nič hudega sluteči glodalci jajca vašega zaročenca (no ja, odvisno od spola / usmeritve...).

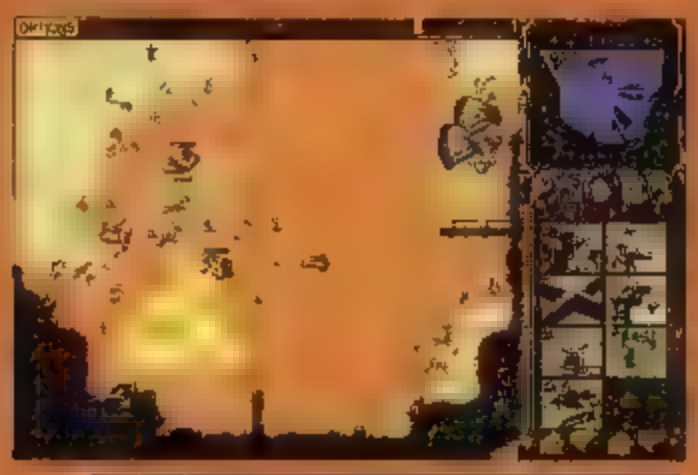
A če se vrnem k uvodu - ako bi Get Medieva. sodil po prvem vtisu, bi jo igra kaj slabo odnesla. Spričo izjemno zastarele grafike in zvoke ter ne prav razburljive akcije bi se lahko zadeva hitro znašla med malimi opisi, ocenjena z 20 ali manj. Toda zagrizenost je

Doom in te reči. Vendar pa to tokrat pomaga ustvariti vzdušje, namesto da bi ga razbilo, kot se to iz tega razloga ponavadi zgodi drugim igram. Poleg tega sta v igri na voljo generator naključnih temnic™ in še urejevalnik, s katerimi si lahko podzemne hodnike ustvarite po lastnih željah.

Čeprav moram grafiko in zvok pokarati, je Get Medieval trden dokaz, da je pri igrah najpomembnejša igralnost, ne pa lepa fasada. Škoda le, da je tako malo tistih, ki znajo na mojstrski način združiti oboje.

DUNE 2000

Ja, še vedno je jezik orgazmična zapletel med sekalce, ko mi je pridni Reks skupaj s postarjevo roko pred noge odložil Dune 2000. Vsaj en poseben spis iz mesca Divjih Morij. Superpridi Ukrasi.



Eksplozija na za razlike od ostale grafike dosti boljše kot v Red Alertu.

Toda nazadnje trideset dni mi res ni bilo nasilnejših, še posebej ne v lunicarskem smislu. Ponavadi se kopam v sedlični spili, ali pa je zakleval polovico, ti si jih pregeberm, tokrat nič. In potem še zadnji udarec: Dune 2000. Odkar smo slišali prve novice in videli prve slike, smo gagali od pričakovanja, Jokerjeve smo ga spremljali v Oznanilih, mi premikajo. Seveda je vendarle tekom časa prineslo na dan prve, kar vemo o njem, slišali, še prav same dobre reči: neverjetno izboljšana grafika, superzvok, inkredibilne nove enote, skrupulozno izdelane misije, stupendozno nadigrajena umetna inteligenca, bombastičen filmski ateka realnočasnih strategij iz leta 1992, več kot primeren za skorajšnje leto 2000, kot pre sklepati po imenu. Aah, ooh, jih. Uuh.

S poštarjeve roke se zamišljeno čoham po urbanih pultih z monitorji. Bodisi zna biti plitvost in dioptrija krepko posrabšeti, podobno, kar vidim na zaslonu, nekako ni tisto, kar so nam pri Westwoodu obljubljali. Grafika ni zanič, vendar je dosti slabša kot v vseh drugih modernih igrah iz te zvrsti, kot so Total Annihilation, Dark

SNETI

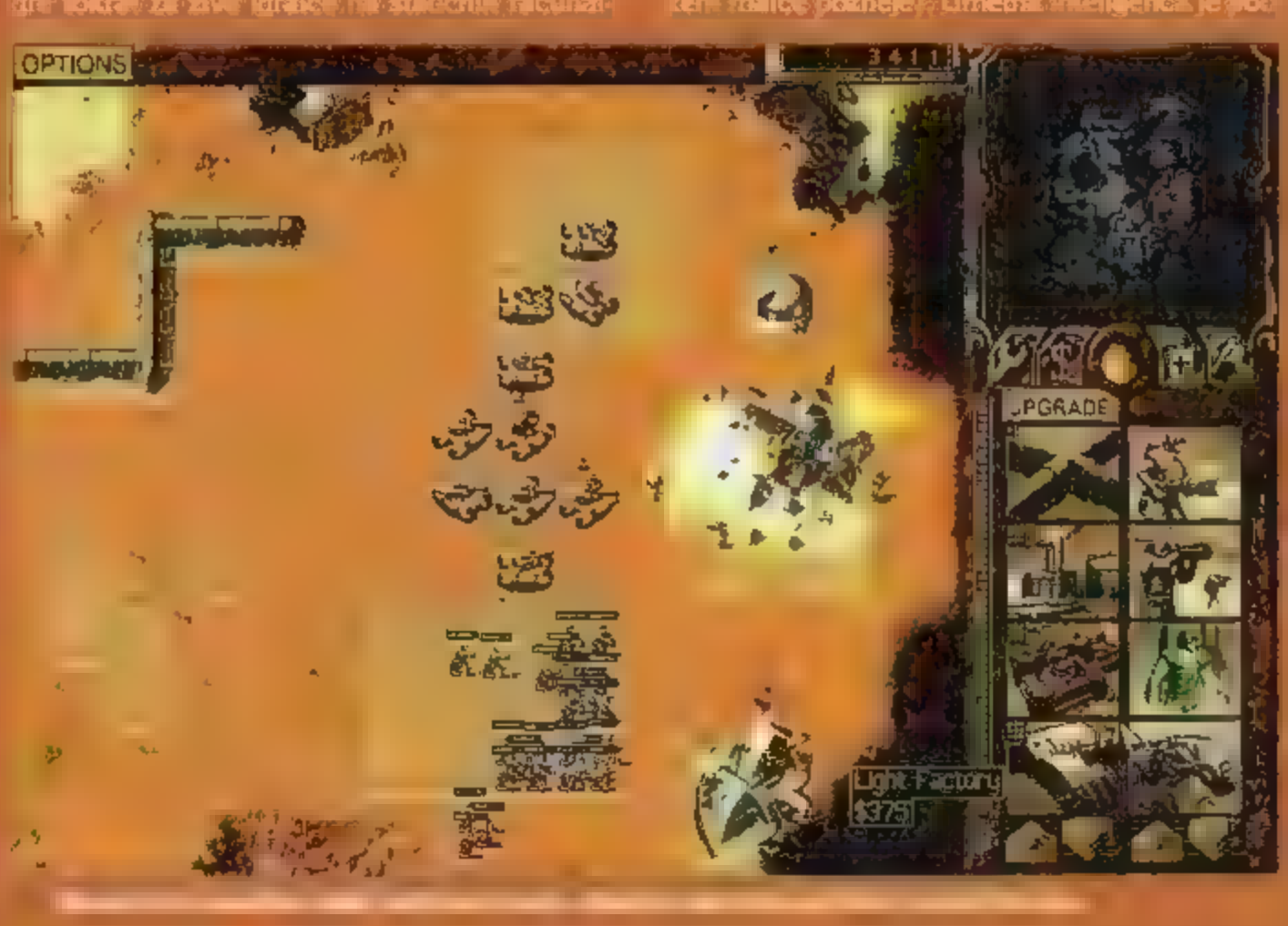
Reign in Starcraft. Grafični motor je vzel naravnost iz Red Alerta, zaradi česar je takisto majhen, možnosti pa okolje, ki ne vpliva bistveno na igranje. Voda je prehodna in neprehodna območja, odroma območ-

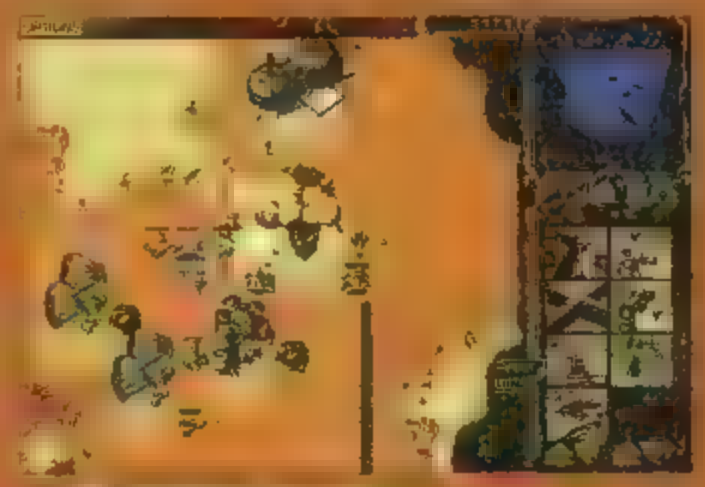
a, ki se jim je dobro zogibati, zanemarili pa so strateške prednosti višjega in težje prehodnega terena, vidne ča-, balistiko in podobne ...). Lepše so še eksplozije. Ki so sedaj večje in na videz nekako tridimenzionalne. Izbirate lahko med osem- in šestnajstbitnim barvnim načinom, pri čemer je prvi namenjen počasnejšim računalnikom, na katerih sicer že domuje C&C. No, malce močnejše masine, kot za Red Alert, pošte za Dune 2000 vseeno potrebovali. Zvok je prav tako povsem nedalertovski, pohvaliti gre inovativno glasbo, ki jo gode računalnik, iz pogon CD. Seveda, ja, kozmetični napredek glede na Dune 2 očitno, vendar se s tem ne gre kaj posebej hvaliti. Najboljši očitni razlika so seveda gibljive animacije ozirome nimčki, ki gre tokrat za živi igralce na statičnih računal-

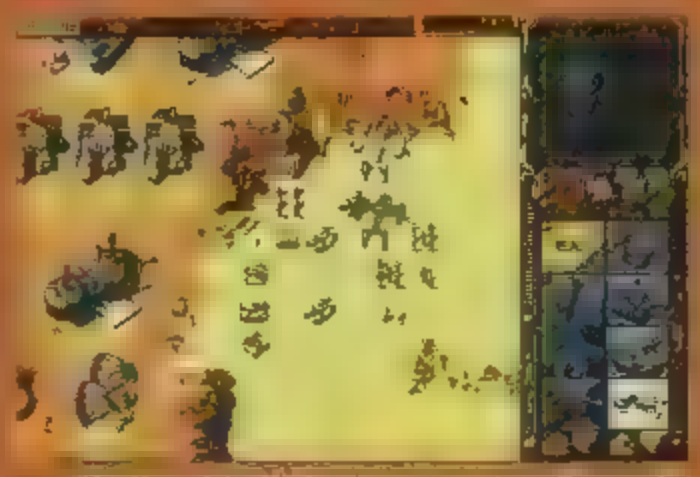
Tekoči oddaljitev je navenkaj razgibano, lepo z pik vseeno.

No, dioptrija se dotični položaj še bo kriva. Kar se v opisu še vedno. Kot se more držati. Se nas Westwood spet skuša nategniti. Spet? Spomnite se C&C: Sole Survivorja (ubijes, 20%), mrežne ozirom internetne različice Command & Conquerja ozirom vsega najmanj sramežljivih poskusov nevezelinskega klistirja, kar smo jih bili deležni zadnjih nekaj let. Dune 2000 sicer n na taki ravni, saj ga je vseeno mogoče povsem ... Stari mački bodo sicer brieke ... pa zadeva nekako primerna za začetnike, saj je nezapletena in nezahtevna. (... kem malce pozneje), umetna inteligenca je pod

Sodobne večpredstavne vzdušje ustvarijo tudi vmesni filmski kombinacije živih ljudeh in statičnih, računalniških ozadij.







65

✔ primerno za začetnike ✔ neutrudkovito nove okolice ✔ prestani prostori storastu

MONTEZUMA'S RETURN

SNAIL

Pisalo se je leto 1300 in se nekaj. ko so se španska krdela valila po ...i Ameriki in pokristjanje-vala vse, kar se je pokristjanit da-lo. Kralj Montezuma ni bil iz ta-kega testa, da bi ga bilo moč spreobrniti, zato ga je bilo treba preobrniti s prestola. Pričela se je azteška vojna, ki je trajala do 1540, ko je Montezuma počasi sprevidel, da bo treba pobrati šila in kopita. A preden je to storil, je svoje zaklade zakopal v globine velikega templja in jih s pomočjo močnih coprnikov zavarova pred plenilci. Na tebi, Maxu Montezumi daljnemu potomcu kralja Mo-nzija, zdaj leži naloga, da osvobodiš ba-novino (er pardon)... torej, da osvobodiš azteški tempelj bremena.

Mešanica med kaktusom in gorilo za biti zelo nogostoljubna.

Montezumina vrnitev je nadaljevanje igre Montezuma's Revenge, ki se je pasla po osembitnih računalih davnega tri-nosemdesetega. Po vseh teh letih je bilo treba poskrbeti za plastično operacijo igra je tridimenzionalna arkada, čeprav jo avtorji oglašujejo kot arkadno pustolovščino. Na dogajanje gledaš iz prve osebe. Iz te-

mnjija moraš prinesti kar največ zakladov in doseči dno piramide. Začneš pri vrhu, razrešiti pa moraš neštetо ugank in uporabiti vse motorične spretnosti.

Vmes se seveda spodobi pobrati kar največ raznoraznih artefaktov, raztresenih naokoli, saj te igra, če si dovolj priden pri pobiranju, nagradi z dodatnim nivojem. Na koncu vsake stopnje te čaka malce večje živinče.

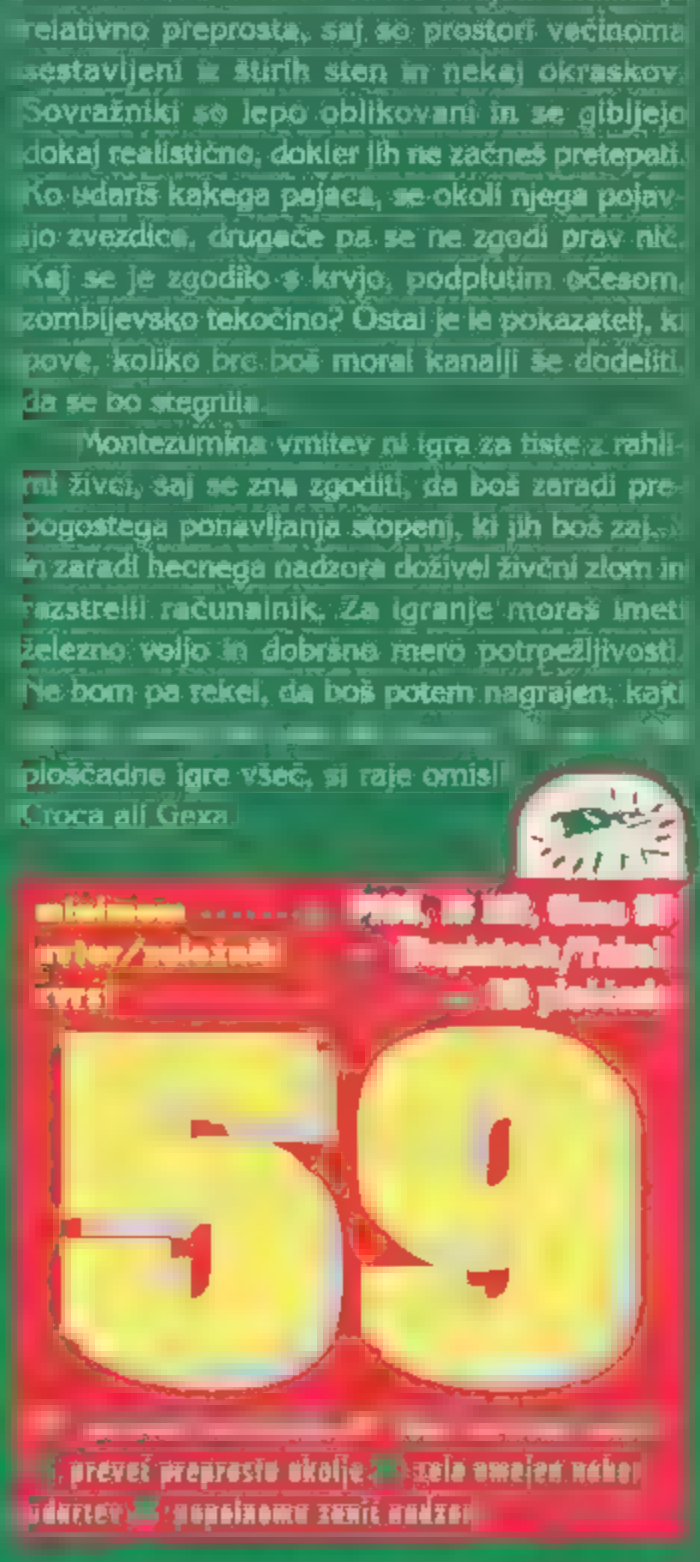
Tvoja oborožitev obsega dve ultratrdi pesti in par bulerjev. Pretepanje raznih nadlog je precej utrudljiva reč, zato rade postane dolgočasno in predvsem živce kravžljajoče. Kdo bo norel kot zmešan za nekim kretenom, ki nikakor noče stati pri miru? Ko bi te vsaj napadel. Ne, on očitno trenira za maraton, a sad čuti i lovi ga. Tvoja paleta udarcev namrec sestoji iz brce in udarca s pestjo, le če si posebno spreten, lahko izvedeš tudi dve specialki, namreč udarec s pestjo in leteča brca. Razdalja za učinkovite napade tako znaša malo manj kot dva metra, pa še to predvsem po zaslugi tvojih

Tipična scena: dva nabrušjenca in transparent.

opičjih, dhalsimovskih rok. K temu prekletstvu pristavi ljonček nadzor, ki deluje ali pa nekako se mu ravno zazdi. Resda igra simulira realistično hojo in da se zato ne moreš vedno ustaviti takrat, ko bi to rad, a vendarle ne moreš vedno stati na napačni nogi, ko se hočeš

ni. No, pri Montezumi boš to moral počenjati, igra sicer podpira misijo nadzor, vendar je ta še

brcanje bi že razumel, saj ponavadi kaj dosti



...je lepega prati igru, le kako bo znagal? Buleri, nalajo...uleže.

...več kot do višine ramen res ne moreš braniti, boksnil pa bi lahko vsaj do višine oči, da kdaj podelja tudi kakšno šijivo.

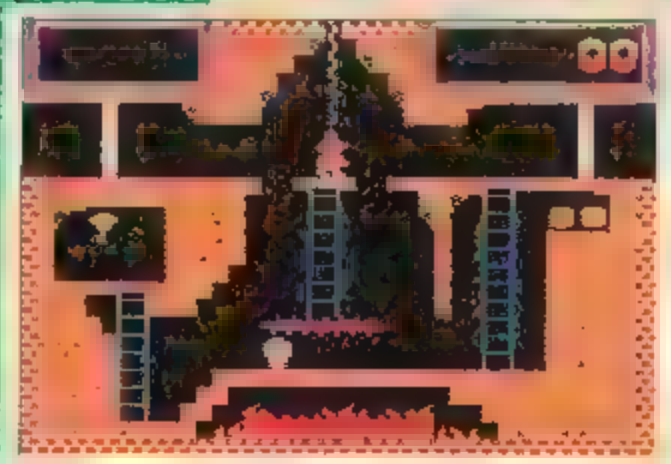
Ko ti enkrat uspe ukrotiti nadzor, je čas za igro. Začetne stopnje so dokaj lahke, težavnost se počasi stopnjuje, proti koncu pa vse skupaj postane že svinjsko težko. Igranje je razdeljeno na spretnostno hojo in skakanje med različnimi ovirami, po mostovih in raznih premikajočih se zadevščinah, ter na obdelovanje bitij, ki prebivajo v templju. Igra je sprva ker kratkočasna, a sčasoma te enoličnost začne utrujati. Grafika je relativno preprosta, saj so prostori večinoma sestavljeni iz štirih sten in nekaj okraskov. Sovražniki so lepo oblikovani in se gibljejo dokaj realistično, dokler jih ne začneš pretepati. Ko udariš kakega pajaca, se okoli njega pojavijo zvezdice, drugače pa se ne zgodi prav nič. Kaj se je zgodilo s krvjo, podplutim očesom, zombijevsko tekočino? Ostal je le pokazatelj, ki pove, koliko bre boš moral kanalji še dodeliti, da se bo stegnila.

Montezumina vrnitev ni igra za tiste z rahlimi živci, saj se zna zgoditi, da boš zaradi prepogostega ponavljanja stopenj, ki jih boš zaradi hecnega nadzora doživel živčni zlom in razstrelil računalnik. Za igranje moraš imeti železno voljo in dobršno mero potrpežljivosti. Ne bom pa rekel, da boš potem nagrajen, kajti

ploščadne igre všeč, si raje omisli Croca ali Geza.

...prevel prepros...okolje...zelo omejen nabor ...gibanj...popolnoma zanič nadzor

10 LET NAZAJ



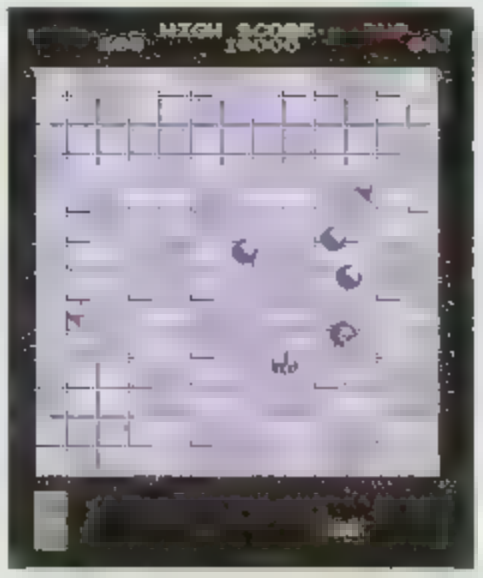
...zviren Montezuma's Revenge iz leta 1984. Igrali smo o...na osem bitnih...večino vas bralcev, pa se je takrat se ...še ha hod...

REVENGE OF ARCADE

SNETI

Saj poznate oni vic, ko pravi prvi peder drugemu: 'Z vazelinom ali brez?' Pravi drugi: 'Z!' in prvi zavpije: 'Ej, Vazelin, ulet, grupni bol!' Ha ha ha .. ha. Ahem. No kakorkoli že, poanta je, da se po igranju Microsoftovega skupka starih iger z igralnih avtomatov, Revenge of Arcade nena doma počutim kot nata knjena stranka, nad katero sta priletela Vazelin in njegov kolega, steklenička z viskozno snovjo pa je ostala v hladilniku. ROA je namreč eden najbolj nesramnih načinov odiranja iger žejne populacije, kar sem jih uzrl zadnje čase.

Skupek vsebuje pet klasičnih' starodavnih iger - Ms. Pac-Man, Mappy, Rally X, Motos in Xevious. Prvo seveda poznate,



Motos je nekoč vzburjal ljudi v igralnicah, dandanes pa je dober le še za skupinsko terapijo alkoholikov.

sicer lahko greste kar nazaj na Venero. Pri drugi z majhno modro miško skačete po plošadih, odpirate vrata in se izogibate kanalom. Rally-X je dirkanje z vozilcem po labirintu, v katerem morate pobrati vse zastavite. V Motos se na vesoljskih ploščadih s plovilcem zoperstavite zlobnim žogicam, ki jih morate izriniti v črno pra znino. Xevious pa je klasična vesoljska streljanka v slogu Raptorja in Tyriana (da časovno obrnem primerjavo). Vse igre so predstavljene v svoji izvirni obliki, torej z vsemi piskajočimi zvoki in dandanes obupno grafiko vred. To morda vzburja nostalgične Čezlužnike, nas pa, upam, prav nič. Še posebej zato, ker si lahko vse te in še kakih petsto drugih iger privoščite na emulatorjih, ki jih na vsemrežmrgoli. Prva pomoč: *www.davesclassics.com*. S tem, jasno, da ne vem, od kje jim ideja, da za tako stare igre potrebujete pentiuma (eh, ti Winsi), in zaka, moraš imeti, da katero od iger poženeš. Plošček v pogonu, če pa je vseh skupaj, komaj za dober megabajt!

Zares, Microsoft z Revenge of Arcade kaže zgolj svoj zaslužkarski obraz: da bi bil ta skupek vreden nakupa, bi moral vsebovati vsaj kakih trideset, štirideset iger, ne pa pet. Kje so Galaga, Frogger, Popeye, Space Invaders, Phoenix, Dig-Dug, Spy Hunter, Bruce Lee, Wizards, Scram-ble, Pong in še nebroj drugih? Ali pa, bognedaj, izboljšane, morda tridimenzionalne različice dotičnih? Res je, Billova Okna na računalniku morate imeti, a Billovega ROA prav zagotovo ne. Pa še rit vas ne bo bolela.

PSO, 16 MB, Okna 95, Microsoft, boljši try 10

TIGER WOODS

ZONEMAN

Ne, igra simulira lov na tigre po gozdovih. Tiger Woods je preprosto eden najboljših igralcev golfa, in to je ni nič drugega, kot simulacija golfa. Pravza prav je samo nova različica starega PGA Toura.

Kot v vseh drugih simulacijah golfa imate tudi tu možnost določiti, katere palice so vam najlubše.

Na prvi pogled sta najbolj očitna 3D grafika in zvok, pa tudi zelo olepšani meniji in veliko ter še več Tiger Lesa (animacije in nasveti, kako z motiko pre-kopati igrišče za golf v eni uri). Pri zvoku lahko omenim komentatorja, ki pa je, v primerjavi z ostalimi EAjevimi športnimi simulacijami, bolj tih. Tudi za večigralski način prek interneta, mreže in modema je tokrat poskrbljeno. A kmalu je jasno, da je to bolj ali manj vse, kar je novega. Način igranja ostal skoraj enak, kot v predhodniku, še kar trije klikoti po miški in žogica leti. Le dodatne rotacije okrogle plastike je sedaj laže določati.

Da svojega silicija ne bi zdolgočasili do kratkega stika, je na voljo več vrst iger. Tako lahko igrate turnir, trening, igranje na izpadanje in še mnogo drugih. Vse skupaj se ponavadi konča pri turnirju, saj je najbolj zanimiv, še posebej, če igrate v družbi. Tiger Woods je resda ena boljših simulacij golfa, vendar ne prinaša ničesar novega. Vse je bilo že videno. Kupite ga, če ste oboževalec Tigerja, nimate še nobenega golfa in bi radi za začetek nekaj lažjega, ali pa prisegate na serijo PGA.

minimum P133, 16 MB, Okna 95, Electronic Arts, simulacija golfa 76

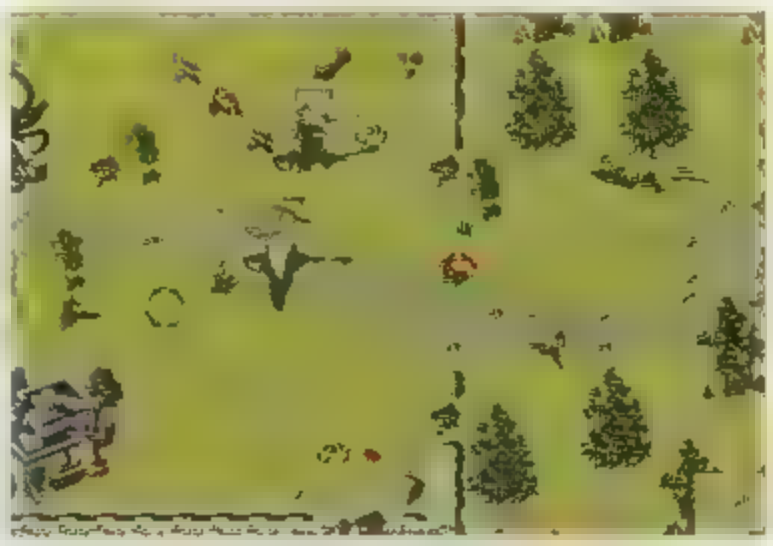
TRIBAL RAGE

SNETI

Realnočasnih strategij je kot peska, na to smo pač že navajeni. Ima pa to vsaj eno dobro stran - do vaše denarnice se slejkoprej prebijejo le najboljše (če seveda upoštevate naše nasvete ;)), ki vam res dajo ure in ure užitkov. Denimo Red Alert, Total Annihilation, Starcraft in Dark Reign. Tribal Rage kljub zvenečemu imenu avtorjev, poteznim strateškim igram posvečeni skupini Ta onsoft, v to skupino žal ne sodi.

Po več platen je Tribal Rage sicer dokaj dodelana in mestoma s svežino prepojena špila. Tako je v njej kar šest strani, ki se spopadejo v postapokaliptičnem svetu. Vsaka ima sebi lastne enote, prednosti in slabosti. Amazonke so, denimo, najmočnejše v napadu, zato pa niso kaj prida, če se morate braniti. Motoristi imajo največ različnih enot. Kiborgi so ultra močni. Kultisti znajo s svojimi pekleneskimi napravami pošteno zmesti nasprotnika. Enforcerji so klasična v-vsem-dobra stran. Smetnjakarji, pa se zanašajo na številnost. Vendar pa so razlike med plemeni dosti, dosti manjše, kot pri kakem Starcraftu, zato niti slučajno ne pričakujte podobne raznolikosti. Tu so še civilisti, ki jih ne morete nadzorovati, ki pa so, za spremembo od ostalih tovrstnih iger, oboroženi in se znajo kar dobro braniti. Pri igranju vas bosta navdušili spreminjajoča se kampanja in večigralnost, vendar dober vtis pokvari neroden vmesnik z izjemno počasnimi meniji ter zanič umetna inteligenca. Vaše enote sicer niso nevemkako neumne, zato pa pri igranju proti nasprotniku nikdar nimate občutka, da ta počne kaj več, kot reagira na vaše vpade. Igra je prežeta s humorjem, ki pa kljub plešočim Elvisem in joškastim Amazonkam ni tako učinkovit kot tisti v KKND, ki je prav tako ubran na satinčno noto. Na KKND spomni tudi večinoma v rjavkaste tone odeta grafika, ki pa je prav tako pod nivojem celo te ne najlepše realnožasne strategije pod soncem (kaj šele, da bi jo primerjal s Total Annihilation).

Pred kakim letom ali več bi znala biti Tribal Rage povsem spodobna kandidatka za najboljše med realnočasnimi strategijami, toda ta čas je že davno minil. Ostanite pri prvakih in glejte naprej, ne nazaj.



Strani in enot je za zvrhan koš, kljub temu pa Tribal Rage za prvaki svoje zvrsti krepko zaostaja.

minimum P90, 16 MB, Okna95, Talonsoft/Empire, realnočasna strategija 50

OD AVTORJEV DNEVA NEODVISNOSTI

GODZILA

VELIKOST JE POMEMBNA!

ŽE V VAŠEM KINU

CONTINENTAL FILM
LJUBLJANA-SLOVENIJA

Armageddon

Je že tako, da nas v kino ženejo različni vzgibi. Nekateri imajo radi, če jih film čustveno razburka, drugi ne morejo brez intelektualnega izziva, ki jim ga ponudijo gibljive slike, tretji se spet radi zgolj sprostijo ob napeti akciji. Ni težko ugotoviti, da je velika večina današnjih hollywoodskih pogruntavščin pisana na kožo prav slednjim; in čeprav je na trenutke čutiti, da bi bil Armageddon rad nekaj več, kot je skoraj triurna razbremenitev siv h celic, na koncu izpade le in zgolj kot točno to. Tako. Da ne bo nikakršne pomote o tem, komu ga priporočam in komu ne!

— U, mama, glej asteroid (na levi)!

Torej, Armageddon je akcijski ZF film v najčistejšem pomenu pomena. Nobenega razglabljanja o tujskih oblikah življenja, skrivnostih vesolja in orjaških monolitih, le bog nas proti njim. Oziroma njemu - ogromnemu asteroidu, ki neustavljivo drvi proti Zemlji in bo v nekaj tednih treščil vanjo. Ker to pač ni dopustno - kako bi sicer lahko posneli nadaljevanje? - se NASA domisli, da bi bilo na površje kamnite gmote najbolje spustiti nekaj izurjenih vrtalcev, ki bi naredili luknjo in vanjo zabili jedrsko bombo. Najprimernejši za posel je očitno ultraizkušeni naftar, bivši taksist iz Petega elementa, ki zbobna na kup nekaj kolegov (pol Šunda in soavtorja Dobrega Wila Huntinga, ki bo še kariero naredil), poljubi v slovo predrago dete (bejbastično hčerko pevca Aerosmithov, ki bo tudi še kariero naredila, očitno tudi v posteji), sede v čolnič in razsuje asteroid. Ups, sem izdal konec? Kakšna škoda.

Če vas dotični zaplet spomni na Spielbergov Deep Impact, ste na pravi krvni sledi. Vendar Armageddon ne poskuša biti pocukrana drama o moči človeškega duha, pri kateri tri ure čakaš na sedem posebnih učinkov, če ravno ne vlačiš iz zepa robčkov pa oma, marveč čista, nepokvarjena akcijada, v kateri se zakoni fizike in zdravega razuma povsem umaknejo prvi akcijsko hollywoodarski zapovedi - 'Ne pusti jim dihati!' Že začetna toča kamenja, ki se zruši nad New York, se lahko mirno kosa s spektaklom iz Dneva neodvisnosti, potem pa človeka bombardirajo z enim svetlobno-posebnim učinkom za drugim. Nekje do polovice je vse skupa, povrhu še nekako pri etno zafrkantsko in odtrgano, celo v tej meri, da bi dal roko v ogenj, da je pri pisanju scenarija najprej sodelovat Tarantino, nakar so ga najurili, ker je počil na domine režiserja, ki mu je posnifal preveč droge. In še kako bi sicer noter dobili gospoda Wallaca iz Šunda itd., in modela - 'you know, short guy, funny looking' - iz Farga, prav tako Tarantinovega ljubljenčka?). Nakar je najbolje izključiti možgane in se prepustiti toku. Inteligenten in zahteven gledalec se bo sicer zjokal nad tako očitnimi neumnostmi, kot so težnost in kisik na asteroidu, brezzamični TV pogovor hčerke in očeta, ko je on nekje na razdalji Meseca, ona pa na Zemlji, x-wingovsko pilotiranje vesoljskih čolničev in na trenutke neznosna amerikanskost filma. Bodo pa zato nad Armageddonom navdušeni vsi, ki iščejo svoji dve uri sprostitve in pozabe. Vsakemu svoje.

— Uganite, kdo cez nekaj sekund uleti z nozem... :).

— Večnamenska vesoljska burekopeč. Šipac says SLIN!

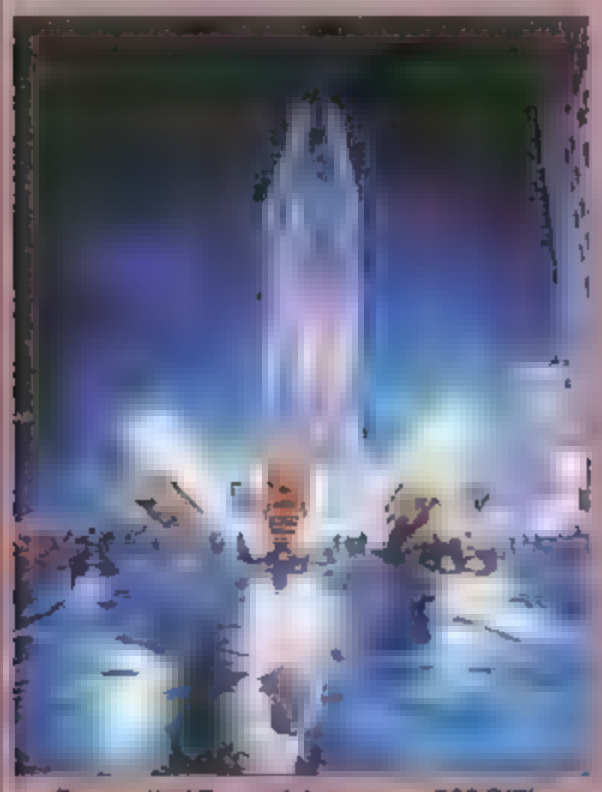
(Super mini film-kviznik, na dopisnico napišite imena vseh igralcev iz Armageddona, ki sem jih nepotrpežljivo omenil v zgornjih vrsticah, za vsakega pripišite vsaj še en film, v katerem so igrali, dopisnico ozalajšajte z gestom 'V hadlin ku mam kamen iz vesolja' in jo do petega oktobra pošljite na naš naslov. Izžrebanca bomo obdarili z amaterskim posnetkom Quattrovega superiornega oči-uničujočega trebušnega plesa ali videokaseto s filmom. Po izbiri.)

Sneti

Godzilla

Začnimo s formulo. Jurski park + Vulcano - razni dinozavri - vulkan = Godzila. Da se razumemo, Godzila je kuščar, ki priplava in razsuje New York. Nevernejetno spominja na T. Rexa, pa tudi obnaša se tako. Poleg tega pa še bruha ogenj, kadar si to res zaželi. In ima mladičke, ki jih je vse polno in so popolnoma taki kot raptorji. In skoraj razsujejo New York. Vsekakor pa je flopnila v filmu, v Ameriki in ravno tako bo flopnila tudi pri nas. Da se zopet razumemo. Godzila je O.K. Mislim seveda na velikanskega kuščarja, ki je na Japonskem tako kultna figura, kot v naši civilizaciji recimo King Kong, ne film. Igralci niso O.K. Matthew Broderick nas spet prepričuje, da je wunderkind, ki ga Amerikanci pot rebujejo že od War Games dalje, ostali igralci so tako plitvi, da male godzile, ki jih izleže velika in to, pomislite, v Madison Square Garden (najslavnejša newyorška športna dvorana. V katen igrajo New York Knicks), za svoje igranje zaslužijo najmanj z atega kuščarja, edina kolikor toliko svetla izjema je Jean Reno, ki ga poznamo iz Nikite. Globoke modrine in Leona pa še celo on igra v filmu nadvse stereotipno vlogo pripadnika francoske obveščevalne, ki je (vsaj po Bessonovih filmih sodeč) edina spodobna obveščevalna služba na svetu. Če dodamo, da se je pod film podpisal Roland Emmerich, rež ser Dneva neodvisnosti, Zvezdnih vrat in Univerzalnega vojaka, potem vam je jasno, da film paraziti ra na vseh uspešnicah in filmih katastrofe preteklih let, in King Kongu. Emmerich je pač režiser, ki ima posluh za kamero, za dobre posnetke in za držanje publike v napetosti, vendar je to posluh za kamero v tujih filmih. Najbolj žalostno dejstvo pa je, da so morali h'woodčani uvoziti Belgijca, da jim snema patriotske filme. Naslednji film bo gotovo posnel po romanu Toma Clancyja. Naslov pa bo, Univerzalni vojak na dan neodvisnosti patritosko ubije Godzilo. Kako, če so jo ubili že tokrat? Jah, eno jajce je preživelo.

— Kaj pa je tam tako zanimivega, da vsi letijo na kup?



— Sveža ribe! Tovornjak po samo 500 SIT!

Quattro

Magic: D Storija

Mitologije, legende in pravljice so glavna podlaga za vse smeri fantazijskega udejstvovanja, pa naj bo to trilogija Gospodar prstanov ali računalniški frpji AD&D. MTG ni izjema. *LordFebo* pove nekaj...

Karte Magic so več kot le karte. Za njimi stoji tudi zgodba, kar večina igralcev celo sluti, a pozna jo le malokdo. Resda ta fabula nima domala nikakršnega pomena na poznavanje kart in igranje. Res je tudi, da je zgodba precej plitka, kratka in se niti pod razno ne more primerjati z deli vodilnih fantazijskih avtorjev. Ampak vseeno obstaja. Ali bolje: obstajajo, kajti vsaka edicija ima svojstven zaplet in šele zadnje tri, Tempest, Stronghold in Exodus, skupaj tvorijo nekakšno celoto - trilogijo The Rath Cycle. Kakšna petina kart v ediciji, oziroma sličice simbolizirajo potek zgodbe.

Magic: The Gathering se dogaja na svetu Dominaria, različna so letna časovna obdobja glede na edicijo. Če privzamemo, da je The Rath Cycle sedanjost, se Antiquities dogajajo 4200 let prej, Fallen Empires ter The Dark 4000 let, Ice Age 3700 let, Alliances 1400 let nazaj, Homelands pred petdesetimi leti, Mirage, Visions in Weatherlight pa le nekaj let nazaj. Ostale edicije - Alpha, Beta, tretja, četrta, peta, Arabian Nights, Chronicles in Legends - se odvijajo po celotni časovni premici. Tudi kraji, ezri so različni, vendar jih gladi na dejstvo, da so obstaja nikakršen zemljevid Dominarie (kakršne poznamo iz iger FRP ali dobrih fantazijskih bukel), ne kanim omenjati.

Bolj podrobno se bom dotaknil zadnje trilogije, ki je pred nedavnim izšla tudi v knjižni obliki z naslovom Rath and Storm. Kot v vsaki pravljici imamo tudi tu grde in pridne fante. Grdim na čelo je zločesti Volrath, na drugi strani pa zobe kaže dobri Gerrard, človeček naše sorte. Slednji se okoli prevaža z letajočo ladjo Weatherlight, ki se roga vsem zemeljskim fizikalnim zakonom. V trupu ladje se skriva Zapuščina (a veliko začetnico), zbirka mističnih artefaktov, ki jih bo Gerrard nekoč uporabil za zmago nad temnimi gospodarji, katerih sluga je Volrath.

Temu bi lahko rekli zasnova zgodbe. Sedaj pridejo na vrsto razlage posameznih elementov. Najprej Rath, oziroma kaj to sploh je. Pravzaprav ni nič drugega, kot svoj svet, z dvema značilnima lastnostima. Prvič, je vse prej kot kandidat za turistični magnelj, saj pokrajina ni prav nič lepa in barvita. In drugič, leži eno dimenzijo stran od Dominarie, tako da priti na Rath niti ni tako preprosto. Kako za vraga človek postavi svet v neki drugi dimenziji, se boste vprašali. Upravičeno, kajti človek ga ne more, temni gospodarji pa. Oni imajo v oblasti poseben material, flowstone imenovan, ki ima to lepo lastnost, da je lahko pri miru, ali pa tudi ne. Reč je videti kot kamen, vendar samo, če to hoče. Znajo recimo skakati naokoli, se plaziti ali pa pojesti temnim gospodarjem neprijateljske osebke. Biti pojeden od kamna po vsej verjetnosti ni najlepša smrt. Celu na Rathu ne.

Tako so torej zgradili Rath. Ampak celo gospodarji teme imajo občutek za estetiko in en kup kamna pač ni dežela, da bi se hvalil z njo. In pri dekoraciji te žepne dimenzije jim je pomagala kar narava sama. Zaradi relativne majhnosti sveta so si dimenzijske meje zelo blizu, kar povzroča močne električne napetosti v zraku. Vsake toliko časa se vremenu na Rathu popolnoma skocka in takrat se, hip hip hip strašni trik, odpro portali in iz Dominarie poskrajo vse, kar se znajde ob nepravem trenutku na nepravem kraju. Pomočniki temnih gospodarjev delajo iz ubogih posrkanih žrtev nečedne genetske in drugačne poizkuse. Blazno nesrečo so imela tri plemena, ki jih je električna nevihta kar z mesti vred posrkala na Rath. To so ljudstva Dal, Vec in Kor. Hočeš nočeš se ne morali privaditi novemu domovanju in zgradili so si celo mogočne utrdbe, iz katerih se lahko zoperstavljajo temnemu sovražniku. Med njimi pa se najdi tudi taki, ki menijo, da je bolje sovragu zlezti v rit. Da bi se kočili med seboj, nosijo patrioti veznik 'en' v imenu, vitezniki pa 'il'. Med slednjimi je brez dvoma najbolj znan Volrathov pomočnik in poveljnik plovila Predator Greven il-Vec, ki v bistvu sploh ni več človek, marveč mutant z umetno hrbtenjačo, prek katere ga Volrath komandira.

Takih in podobnih mutacij je na Rathu še veliko. Tako kot tri prej omenjena plemena so se nesrečno znašli v novem svetu tudi dominarijski zavezniki vilinci in morski ljudje. A Rath je zahteval svoj davek in oboji so sedaj srditi sovražniki. Celo gobline, ki so v Dominariji neumna in prijazna bitja, je Volrath spremenil v mogge, ki so resda enako neumni, toda trikrat bolj krvoločni. Še ena umetno pridobljena vrsta iz temnih laboratorijev so sliverji, ki so pravzaprav edina avtohtona rathska sorta. Te zuželkoidne kreature, ki so znane samo v svetu Magica, imajo eno lepo lastnosti: več kot jih skupaj, močnejše so. Ne le zaradi števila, marveč zato, ker si delijo lastnosti. In če bolje pomislite, je točno tako tudi pri kartah: vsak sliver ima kakšno lastnosti (first strike, +1/+1...), ki jo potem dobijo vsi sliverji v igri. Zato je tako imenovan sliver deck zelo cenjen med igralci. Glavna zvezda je seveda Sliver Queen, edina karta v Magicu, za katero rabiš vseh pet vrst mane. Obstaja kraljica tudi na Rathu? Jasno, čuva zakladnico v Volrathovem dvorcu.

Dobro, Rath stoji. Naslednje vprašanje: čemu rabi? Primanjkuje temnim gospodarjem nepremičnin? (Beseda nepremičnina dobi v kombinaciji s flowstoneom popolnoma drugačne razsežnosti.) Ne povsem. Temnim gospodajem dela sive lase Zapuščina. Ker jim bonton prepoveduje, da se preprosto spustijo na Dominario in rečejo Gerrardu ter njegovim kolegom: "Give us the artifacts or else!", so si pač postavili vikendico na sosednji dimenziji, od koder paziljivo spremljajo dogajanje naokoli. Volrath (ki ni nihče drug kot Gerrardov krvni pobratim iz mladosti, ki ga je nato zapeljala tema Gerrard tega ne ve) s pomočjo ladajalca ugrabi Sisay, bivšo kapitanko Weatherlighta. Gerrard reče nesveto mantro "Juhej naprej!" in temačni portal se odpre. (Če ste še ne čakali, preberi stran navodil Jokerju.)

Tako se začne Tempest, prvi del. Weatherlight prispe na Rath v popolni opravi. Tu je minotaver Tahngarth, goblin Squee, mačka Mirri, čarodej Ertai, kamniti golem Karn, navigatorka Hanna in zdravnik Orim. Nekje na nebu Ratha jih napade predator in horde moggov preplavijo Weatherlight ter iz njega nosijo dragocene predmete Zapuščine. Kljub težavam in oslabljeni posadki Weatherlight doseže

Volrathovo utrdbo v vulkanu. Kaj se dogaja v njej, pripoveduje Stronghold, drugi del trilogije. Gerrard najde Sisay in nenazadnje tudi Volratha. Tu Gerrard spozna, da jih je Volrath potegnil. Vseskozi je njegovo podobo nosil le spreminjevalec oblike - shapeshifter.

Zanimivo je, kako pride posadka nazaj do Zapuščine, ki jo brani sliverska kraljica. Kamniti golem Kam, ki je po duši pacifist, jo prepriča, da so dragoceni artefakti njihovi. Kraljica mu verjame. (Ta prizor kaže bela karta Change of Heart.) Pih, pa taka pošast.

Zadeva še zdaleč ni opravljena. Weatherlight mora zapustiti Rath, poleg tega pa Volrathove sovražne posle prevzame Greven. Začne se Exodus. Medtem ko se ladijski čarovnik Ertai poveže z meddimenzijskimi bitji Soltairi (na kartah so predstavljena kot senčna bitja), da mu pomagajo odpreti portal, se na Rathu vname prava vojna, ki spominja bitko petih armad na koncu Hobbita. Plemena Vec, Kor in Dal se združijo z vilinci v srdito bitko proti temni vojski moggov, spikeov in sliverjev. Kaj se zgodi na koncu, je logično. Weatherlight pobegne, portal pa se zapre pred nosom Predatorja. Čudno je sicer, da Greven in Vec preživi, pa tudi usode nekaterih članov posadke (denimo mačketine Mirri) so na koncu Exodusa precej nejasne. Ampak kot rečeno, te zgodbice so na moč amaterske in (žal) ne predstavljajo ustreznega povoda za igranje. Če pa bi se radi kanček bolj razsvetlili na tem področju, preberite prej omenjeno bukletino, ki je na voljo tudi v Sloveniji.

Kaj naprej? Prihaja naslednja trilogija (v tem hipu imenovana kot The Three Artifacts Cycle), ki jo začne konec septembra Urza's Saga, sledila bo Urza's Legacy, za tretji del pa še ni imena. Ta serija bo za razliko od prejšnjih črpala zgodbo iz treh orenk - v ta namen - prej napisanih fantazijskih bukelj. Brother's War, podlaga za Urza's Sago, je že izšla (recenzijo preberite v Buklajfu), tik pred izidom je Planeswalker, medtem ko bomo na tretjo Bloodlines še kanček počakali.

Kakšne novosti bo prinesla naslednja edicija, ne vemo. Wizardi imajo politiko, da o izdajah pred dejanskim izidom ne govorijo. Zagotovo pa bo Urza's Saga večja in pomembnejša od Exodusa. Zopet bodo prišli starter decki, ki jih slednji ni poznal, in seveda štirje preconstructed decki ter boosterji. Govori se, da bo v deckih namesto šestdesetih karpetinsedemdeset kart. Po vsej verjetnosti le na račun zemeljskih. No, vsekakor vas želim vse igralce Magica videti na turnirju Urza's Saga Pre-release konec septembra.

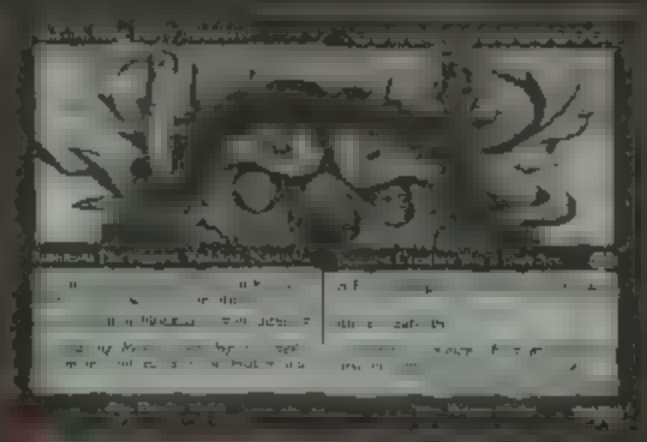
LordFelon

Nepripopane čarovnije

O različnih tipih turnirjev sem pisal v prejšnjem Namizniku. Med ostalim sem omenil tudi areno, zanimivo sezonsko srečanje igralcev Magica, ki je med drugim namenjen tudi bolj nedelskim oziroma novim čarovnikom. Poanta arene je namreč le in samo druženje ljudekov s istim hobijem v lokalni trgovinici. Ta način kartanja se praviloma vrši vsak tretji mesec in vedno je nekaj novega. Doslej so areno spremljale v prejšnji številki omenjene karte Vanguard, tokrat pa so Wizardi izumili novo serijo, imenovano Unglued. Tu moram poudariti, da je ta edicija namenjena izključno areni in prijateljskim partijam. Na tekmovanjih te karte niso dovoljene iz preprostega razloga, ker so po domače povedane zelo zafrkantske in napeljujejo k raznoraznim neresnim motoričnim vragolijam. Charm School je denimo zanimiva uročitev, ki nudi obrambo pred izbrano barvo, vendar le v primeru, da držiš karto na glavi. Drugi urok, Handcuffs veli nasprotniku, da mora venomer držati roke skupaj. V nasprotnem primeru se mora znebiti treh kart v igri. V razmerju moč/neumnost nedvomno vodi beli Knight of the Hokey Pokey, ki poleg vrlin 2/2 in first strike nudi tudi zaščito, če njegov lastnik izvede hokey pokey (citiram: "Stand up, wiggle your butt, raise your hands above your head, and shake them wildly as you rotate 360 degrees!").

Goblinska kegljaška društva - ena izmed "neprispodobljivih"

Če damo na stran tovrstne neumnosti, zaradi katerih bulji vate cela gostilna, izdaja Unglued prinaša dvoje novosti: piščance in kocke. Prvi so popolnoma normalna vrsta bitij, kot so to recimo goblini ali sliverji. Tu so kraljevski piščanci, piščančji tokeni, spreminjanje bitij v piščance in še bi lahko našteval (da ne bodo ostale kmečke živalce užaljene, moram omeniti še ovce in krave). Kocke pa so celo še bolj globalna pridobitev in so nujno obvezen inventar za igranje s kartami Unglued, saj lastnosti vsake [illegible] srečno roko, postanejo nekatera bitja neubranljivi monstrumi. A dosti besedičenja. Kompleten sez-



Najstrašnejše bitje Magica.

nam edicije boste našli na tiačenki, priporočam pa vam, da si nekaj zavojčkev Unglueda vsekakor pri voščite. Nikoli ne veste, morda boste dobili najtrašnejšo pošast Big Fury Monster, ki je tako velika, da potrebuje kar dve karti.

LordFelon

Buklajf

Karte Magic: The Gathering postajajo vse večja prodajna uspešnica ne le po svetu, marveč tudi pri nas (navsezadnje lahko o njih redno berete v Namizniku in sodelujete na turnirjih). Nič kaj nepričakovana ni zato poteza njihovega založnika, firme Wizards of the Coast, da svet Magica razširi še na druga področja. Prvo, najbolj logično in najlažje dostopno od teh je kajpak literarno, na katerem so se že pojavile dve povesti, najmanj dve pa bosta prišli zelo kmalu. Prva, The Brother's War je čisto pravi roman, ki začenja tako novo trilogijo v Magicu, tako imenovani cikel artefaktov oziroma Artifacts Cycle. Dotični zgodbi bo sledila edicija Urza's Saga. V The Brother's War nastopata brata Urza in Mishra, ki se, povedano na kratko, ne razumeta najbolje in zato v svojem svetu zanetita pravo vojno. To pa ni navaden spopad, kajti oba imata na svoji strani ogromne stroje oziroma artefakte, ostanke starodavne civilizacije Thranov, ki jih brata dvigneta na povsem novo raven. Po mnogih križih in težavah se Urza in Mishra srečata v končni, titanski bitki, v kateri bralec spozna, da je Mishra pravzaprav... Hehe, konca seveda ne nameravam izdati, do njega se boste morali prebiti kar sami.

Če se boste seveda odločili za nakup in prebiranje knjige. The Brother's War je namreč očitno namenjena nezahtevnim bralcem, saj je povsem osredotočena na akcijsko plat dogajanja. Spopadov in dogodivščin zato ne manjka, vendar bo vsak malce bolj načitan in siten bralec izdatno pogrešal razvoj likov, ki ga tu praktično ni (tako predvidljiva, kot sta Urza in Mishra, je le redkokateri lik v drugih fantazijskih knjigah), usajal se bo nad nepotrebno dolgimi opisi okolice in dogodkov ter besno iskal bistre dialoge, ki jih je v primerjavi z ostalim besedilom nasploh bore malo. Kar je zanesljiv znak prikrivanja pisateljske nesposobnosti. Tisti, ki ste zadovoljni z TSRjevimi povestmi (Dragonlance in podobnimi), ne boste na The Brother's War videli nič napačnega - navsezadnje zna biti zadeva za nekaj ulic prav zabavna, še posebej, če ste navdušen kvartopirec. Oni, ki iščete v knjigah karkoli bolj zahtevnega in vsaj na tem področju ne nosite magicovskih plašnic, pa boste nad dotično povestjo slejkoprej bridko razočarani.

Poleg The Brother's War je pred kratkim v zbirki Magic: The Gathering izšla še ena knjiga, in sicer Rath and Storm. Tokrat ne gre za roman, marveč za zbirko kratkih zgodb, morda že kar črtic, ki dosti bolje, kot knjižica, ki jo dobite zraven kart izdaje Tempest, orisujejo ozadje dogajanja v magičnem svetu Rath (se pravi pot Gerrarda in njegove ladje Weatherlight in tako naprej). Malce bi sicer upal, da so knjigo avtorji označili za antologijo, saj zgodbe niso preveč umetniško navdahnjene, zlog ni prav orjunski, pa tudi za kak posebno pretresljiv izbor iz plejade magicovskih zgodb ne gre, saj so morale biti vse tematsko [illegible] (pri čemer težko verjamem, da jih je bilo objavljenih najmanj desetkrat toliko, da bi tako upravičili naslov 'antologija.' Brez dvoma pa drži, da je Rath and Storm povsem primerno branje za vse navdušence nad Magicom, ki jih je pri nas sicer vedno več (ne bi verjeli, kako hitro smo razdali vse demonstracijske zavitke kart...). Zgodbice, lepo zaokrožene v tematsko celoto, kakšnih posebnih literarnih ambicij nimajo, in prav je tako, zakaj so povsem sproščujoče in zanimivo branje za igralce MTGja. Vsem ostalim bo ob branju sicer bolj malo jasno, vendar zbirka tudi ni namenjena splošni publiki, marveč tistim, ki bi radi podrobneje spoznali zgodbovno ozadje kart, s katerimi se ukvarjajo dan za dnem.

Sneti

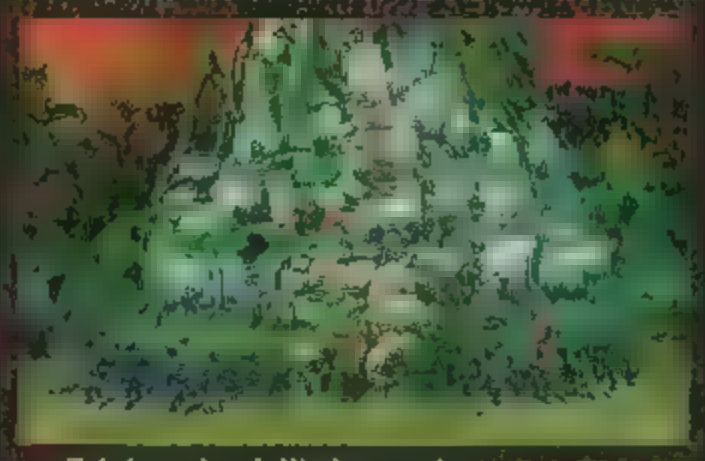
SVETOVI V ŠKATLAH: WARHAMMER

Domišljijski svet, s katerimi se srečujemo v računalniških igrah, gledamo v filmih ali o njem beremo v knjigah, je le bleda senca tistega, kar se skriva v naših glavah. Vendar postane ta svet, zaprt med vašim levim in desnim uhljem, zabaven šele, ko ga pričnemo deliti zs sorodno dušo. Vse, kar potrebujemo, e mnogo prostega časa in vsaj ena igra podjeta Games Workshop.

O igranju kart Magic: The Gathering je bilo v zadnjem času povedano malodane vse. Tudi to, da je krivec za najnovejšo zasvojenost slovenske mladine podjetje Wizards of the Coast (in Joker). In kar pomenijo Wizardi na področju kvartopirstva, to je Games Workshop pri namiznih strategijah. Pri nas so le-te sicer malo znane, saj povprečna predstava o namiznih igrah običajno obsega zgolj Ljuda, ne jezi se, Monopoli in morda Risk. Igričarsko izobraženo občinstvo Jokerja pa ve, da se predelave namiznih iger pojavljajo tudi v računalniški industriji. Spomnimo se le Space Hulka, Shadow of the Horned Rat in malo mlajšega Liberation Day. Svet Warhammerja je poln pustolovščin, blontnih junakov, pošasti, orkov, goblinov, junaških dejanj, čarovnij in krvavih bitk, tako, kot nam kažejo računalniške izvedbe. Pravo razliko opazimo šele pri samem igranju, kjer je zgodba namizne igre omejena le z našo domišljijo, dogajanje v predelavi pa še s prej napisanim algoritmom. Seveda je razlika tudi v samem igralnem okolju. Za računalniške igre potrebujemo običajno vsaj računalnik, za namizne pa kaj drugega kot mizo. Ja, najmanj to. Zato jih tudi tako imenujemo. Namizne igre. V ta namen nam lahko rabi tudi večja ravna površina, tla ali prevrnjena omara, kar vam je pač pri roki. Ameri so menda tako ubrisani, da v hiši v celem slogu opremijo kar vso sobo, kamor je vstop mogoč le v primernem „warhammerjevskem oblačilu :-). Kakorkoli, običajna kuhinjska miza se lahko v trenutku spremeni v grozovito bojno polje, na katerem uprizarjamo bitke, merimo, režemo, sekljamo, mečemo kocke in premikamo figurice. Figurice? Ups, saj sploh še povedal nisem, kako in s čim igramo.

Kot rečeno, poleg domišljije, mize in mnogo prostega časa potrebujemo vsaj še eno škatlo z namizno igro. Oglejmo si pobliže igro Warhammer. Ko odpremo škatlo, od presenečenja najprej zazijamo. Kaj je to? Karte s čarobnimi predmeti, kocke s čudnimi znamenji, dve precej dolgi palici, kartonasti model obrambnega stolpa in hiše, dve debeli bukletini ter vojska. Ampak kakšna! Kup koščkov plastike, pripetih na okvirčke. Roke, noge, glave, repi, kot Rewellovi modelčki letal. Pljuniti bo treba v roke, si pomagati s škarjami, ostrim nožkom in lepilom, še najbolje sekundnim (samo ne tiščite pratov skupaj), in koščki telesa dobivajo obliko. Pred našimi očmi nastajajo orkiči, lokostrelci, nekakšni vitezi, konji, skratka figurice, visoke od dveh, treh, pa tja do desetih centimetrov (oseminosemdeset jih je). Kuščarjeglavci in Bretonci. Poleg njih v svetu Warhammerja živijo še orki in goblini, tri vrste vilincev, dve vrsti škratov, rod podgan, skratka, vsega skupaj dvanajst različnih ras, z različnimi enotami, različnim orožjem in lastnostmi. Ampak to je že druga zgodba.

Velika škatla, v kateri so lizardmeni in Bretonci, je pravzaprav neke vrste paket za začetnike, ki vsebuje navodila in vse potrebno, da se lahko z igro začnete takoj zabavati. Figurice običajno pobarvamo še z živopisanimi barvami (kar pa ni nujno), uredimo in opremimo okolico z grički, drevesci, gmnovjem ter stavbami, ki nudijo enotam kritje. Barvanje je izredno natančno in potrpežljivo delo, ki sivi plastiki vdihne življenje in enote posebi. A pustimo to raje za prihodnjič in preidimo k igri. Na eno stran mize razpostavimo lokostrelce in bretonske viteze, na drugo



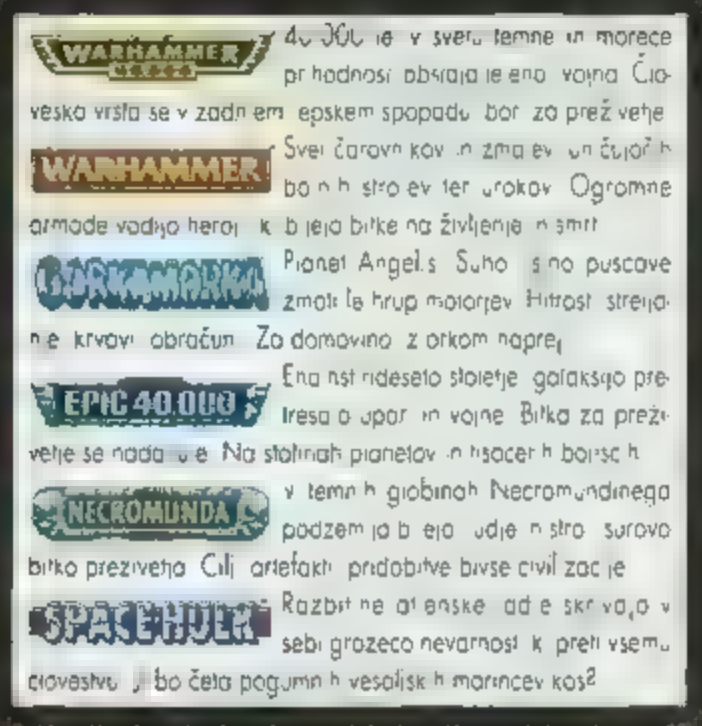
Zelo lep prizor iz Warhammerja.

stran pa skinke ter zavrske bojevnike. V knjigi pravil je v preglednicah točno zapisano, kako daleč lahko premaknemo posamezne enote, kako daleč lahko ta s svojim orožjem strelja in koliko škode povzroči nasprotniku. Tako kot v računalniških igrah, je tudi v Warhammerju pri obrambi in v napadu upošte-vana konfiguracija terena, ali se enota pred bitko premakne ali ne, zadetki pa so seveda odvisni tudi od oddaljenosti cilja. Pravzaprav temeljijo na tem principu prav vse silikonske frpjke. Namesto gumba 'end turn' krojijo usodo namiznih iger kocke. Pregovor 'kocka je padla', tu res nekaj velja. 2d6 ali 3d6 poznamo že iz frpjk. Ta čudna šifra pomeni preprosto, da za posamezen dogodek uporabimo dve ali tri kocke s po šestimi stranicami. Zaradi hitrosti igranja uporabljamo običajno po eno kocko za vsako enoto, teoretično pa je mogoče odigrati tudi vse z eno samo. Vendar pomislite, koliko časa bi potrebovali za premik, napad, obrambo in uporabo urokov pri spopadu lokostrelcev in hordel lizardmenov! Preveč. Po končani bitki vsaka stran prešteje ubežnike, mrtvece in točkuje osvojeni teren. Kdor ima več točk, zmaga. Preprosto ko pasulj. Aja, še to. Plastične palice so pravzaprav merila z označenimi inči (inča je približno dva in pol centimetra), s katerimi odmerimo premike posameznih oddelkov ali pred streljanjem premerimo razdaljo. Oddaljenost je povezana s številom zadetkov.

S paketom za zelence se lahko preizkusimo tudi sami, vendar je igranje v dvoje, troje ali več veliko bolj zabavno. In cenejše prav tako. Warhammer je pravzaprav igra in hobi obenem. Modelčke je treba kupiti, sestaviti, pazljivo pobarvati in vključiti v, denimo, že obstoječo armado orkov in goblinov. Lastnoročno pobarvane enote postanejo tako mnogo bolj osebne kot pa skupek pisanih pikslov zbranih v silikonskem algoritmu. Običajno igralci namiznih iger gradijo le eno vrsto vojske, ki jo poznajo do obisti. Vse dobre in slabe lastnosti, premike, napad, obrambo, čarovnije, dejansko vse. Morda nasvet za bodoče igralce: s prijateljem zamenjajte Bretonce za lizardmene. Tako bo imel hitro in poceni vsak sicer le eno, a zato močno vojsko. Na policah trgovin bivajo v škatlah še vse druge, že prej omenjene rase. Dokuplte lahko tudi celo vrsto pisanih dodatkov, posamezne enote, čudne bojne stroje ali pa heroje, ki z enim dihom (zadahom, hehe) pomorijo polovico prašinarjev. Pri nakupu dodatnih enot lahko izbiramo med plastičnimi in kovinskimi modeli, od česar je seveda močno odvisna tudi cena.

Skratka, svet Warhammerja in namiznih iger je v naših krajih ves nov in svež ter čaka novih pustolovcev. Kluba, ki bi združeval sedaj redke igralce, pri nas še ni, vendar boste pri prodajalcih ali pri zastopniku (Laser Plus, 061/125-34-34) zagotovo dobili naslove ali telefonske številke ostalih navdušencev, ki bi se bili pripravljeni pomeriti se z vami ali deliti izkušnje. V svetu izhaja tudi revija White Dwarf, ki pokriva področje namiznih iger in v kateri so opisane vse skrivnosti, zanke in uganke novega sveta. Pobrskajte po trgovinah!

Felix



Ti artefakti so bili višek tehnologije popotnikov med dimenzijami

Premierna predstavitev edicije Urza's Saga bo v soboto, 26. septembra, v klubu Metro (Cesta na Vrhovce 4) v Ljubljani ob 10:00. Prijavnina bo 3000 SIT, v to ceno pa je vštet en starter deck (75 kart), trije boosterji in dve pijači. OBVEZNA PREDPRIJAVA, KAJTI ŠTEVILO JE OMEJENO IN PRIJAV NA LICU MESTA NE BOMO SPREJEMALI!

pred 4000 leti...

URZA'S SAGA

Nova edicija in začetek novega cikla v svetu

IRTS d.o.o. 066/272-031

Wizards OF THE COAST

MAGIC

Čemu tlačenka™

Tisti majhni srebrni plošček, ki ga vsak mesec dobite naročniki Jokerja, ni priročen rezalnik za pice, niti sredstvo za zavajanje policijskega radarja, še manj pa tarča za zračno puško. Seveda se da z njim početi vse to, vendar opravlja Jokerjeva tlačenka™ veliko bolj pomembno funkcijo. *Snail* pove vse!

Čeprav je prva stvar, na katero pomisli malo bolj prosvetljen Jokerjevec, ko vsak mesec tlači svojo novo pridobitev v nalašč zanjo napravljeno odprtino na ohišju računala, ta, kako bo pognal novi demo svoje najljubše ali najbolj težko pričakovane igre, katerih se na vsaki tlačenki kar tare, je prav, da potem, ko izčrpamo ves arzenal iger, vržemo uč še na druge dobrote, ki jih najdete na tlačenki.

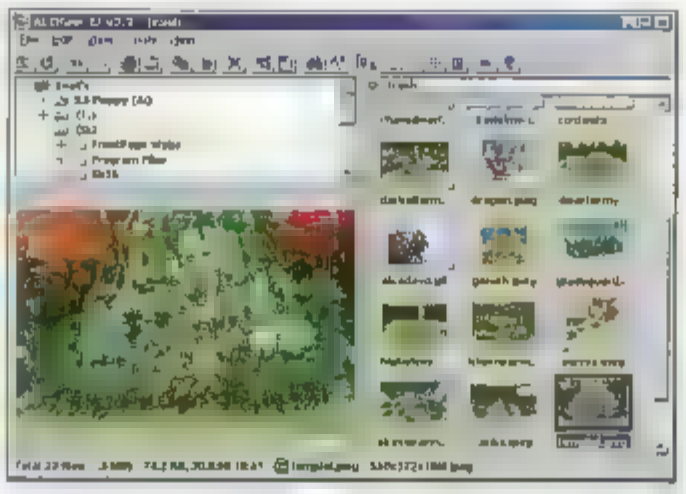
Če si podrobno pogledaš naš, z milijon patenti zaščiteni, stoodstotno proti vsemu blondnemu odporni pa še vedno ocesu prijazni in nadvse intuitivni Program(tm), ki je jedro tlačenke in zaradi katerega vsak mesec ZoneMan in Snail točita krvave solze ter izločata podpazdušno vodico, boš skoprej opazil, da je poleg rubrike 'Igre' na dotičnem srebrnem piškotu še kar nekaj dobrot, razporejene v rubrikah 'internet' in 'programi'. Tu se namreč skriva kar nekaj preizkusnih programov, ki na Tlačenko niso zato, da bi zapolnili prostor, kajti, verjemi ali ne, tega je vedno premalo, temveč predvsem zato, da bi z njimi Tebi, dragi Jokerjevec, olajšali delo z računalnikom in obenem pospešili delo z njim. Na tem mestu bom opisal nekaj programov, ki se pojavljajo v svoji najnovejši verziji na skoraj vsaki tlačenki(tm) in si zaslužijo, da bi jih na svojem računalu imel vsakdo. Namestitev vsakega od programov je po zaslugi Snaila kar najbolj preprosta in možgansko neintenzivna, tako da ne omahuj in jih preizkusi tudi sam.

ACDSee

ACDSee (ejsidisi) je majhen, a zelo uporaben program za pregledovanje slik. Namenjen je edinole temu in je zelo uspešen. Prikazati zna praktično vse vrste grafičnih datotek, kar jih je na PCju, in to v zelo kratkem času, saj ti, ker je program kratek, ni treba čakati celo večnost, da se naloži. Poleg standardnih formatov slik, kot so GIF, JPEG, targa in BMP, ACDSee podpira tudi bolj eksotične in tahlo bolj kompleksne. Tako se ACDSee ne ustraši Kodakovega formata PhotoCD (.pcd), bere pa tudi umotvore, ki jih utvarjamo v Adobovem programu Photoshop (.psd). Najnovejša verzija programa zmore tudi pretvorbe med različnimi formati, ki so resda omejene, a vendar so vključeni vse formati, ki jih največkrat potrebuješ.

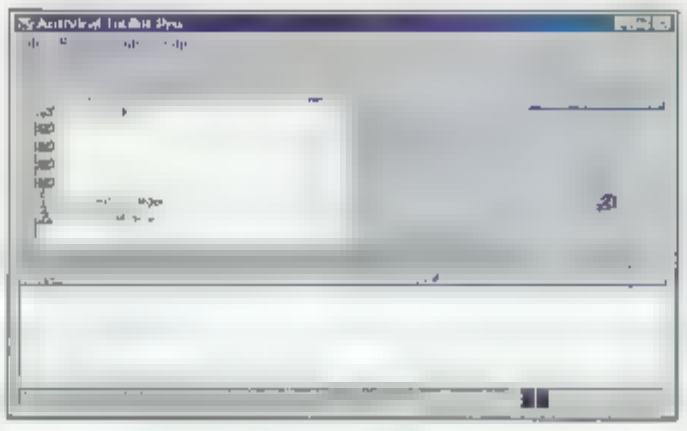
Poleg naštetega ima ACDSee vdelan tudi priročen brskalnik po disku, ki omogoča tudi prikaz večih slik kot ikon in je zelo hiter ter presenetljivo uporaben.

Ta program je pravi mali nujnik za vsakega, ki se vsaj kdaj malo pozabava z grafiko, ali ima kdaj opravka z večjo količino slik, pa tudi za tiste, ki še vedno pregledujejo gife in jpege z Internet Explorerjem ali Netscape Navigatorjem. Omisli si ACDSee, ne bo ti žal.



Antiviral Toolkit Pro

Kdaj si nazadnje prebrskal svoj trdi disk z antivirusnim programom? Pred kakim letom... Brž naloži Antiviral Toolkit Pro, majhen, a nadvse pomemben program za odkrivanje in odstranjevanje virusov ter podobne navlake. Poleg navadnih virusov AVP išče še tiste, ki se skrivajo v Wordovih in Excelovih dokumentih, lahko pa odkrije tudi viruse, ki so v stisnjenih datotekah (zip in arj). Seveda spada k



vsakemu antivirusnemu paketu tudi program, ki se naloži ob vsakem zagonu sistema in skrbi za to, da med delom ne pride do okužbe sistema. Program je enostaven za uporabo, saj je vse, kar je treba storiti, le označiti trde diske, disketnik in CD-ROM, ki jih želimo pregledati in pritisnit: gumb 'Scan'. Le malo truda, ki zagotovo odtehta odpravljanje posledic razdejanja, ki ga je povzročil virus.

Norton Antivirus 98

Symantecov Norton Antivirus 98 je zagotovo eden najboljših programov za odkrivanje in odstranjevanje virusov. Poleg vseh funkcij, ki sem jih opisal že pri programu Antiviral Toolkit Pro, ima NAV 98 še kup dobrot, ki pridejo še kako prav, ko se je treba zavarovati pred okužbo sistema, ali ko je po okužbi že treba popravljati. NAV 98 ponuja tudi obnavljanje baze virusov prek interneta, tako da se ni bati, da bi program zastaral. Symantecov program za zaščito je odličen in omogoča preverjanje kritičnih delov Oken ob vsakem zagonu sistema, hkrati pa lahko z njim periodično poženeš program za temeljit pregled vsebine diska. NAV samodejno pregleda tudi vse datoteke, ki jih potegneš z interneta in vse diskete, ki se znajdejo v tvojem disketniku. Uporaba je na moč podobna tisti pri Antiviral Toolkit tu, le označiš pogone in poženeš prepoznavni program.

Microsoft Media Player

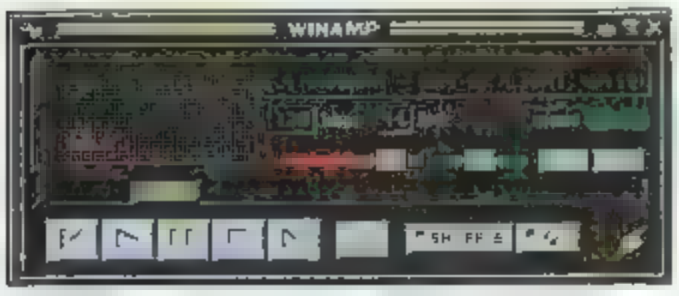
Vsi poznamo program Media Player, ki je del Oken in ga ob namestitvi le-teh neizogibno dobimo na trdi disk. Namenjen je predvajanju raznoraznih večpredstavnih datotek, kot so zvočni fileti in video posnetki. Sicer je Media Player pogojno še kar uporaben, vendar vse prepogosto odpove takrat, ko je najmanj treba. Pozna namreč vse premalo različnih vrst datotek, predvsem takih, ki se na novo pojavljajo na internetu. Pomanjkljivosti originalnega Media Playerja se je zavedel tud. Microsoft in izdal dodatek, ki je na tlačenki, poimenoval pa ga je kar

Media Player 2. Novi Media Player tako v celoti podpira novi format zapisa večpredstavnih datotek Windows Media (.asf in .asx), lahko pa predvaja tudi datoteke RealAudio in RealVideo (.ra in .ram) ter video v formatih AVI, MPEG in Quicktime. Prav tako lahko predvaja tudi zvočne datoteke, datoteke

midi in celo kodiran zvok po standardu MPEG (.mp3). Novost je tudi podpora neposrednemu predvajanju datotek z interneta, česar z originalnim Media Playerjem niti pod razno nismo mogli početi. Ker je Media Player 2 Microsoftov program in ker MS pač pozna vse skrivnosti Oken (oziroma naj bi jih), je program ustrezno hiter in v celoti zapečen v sistem.

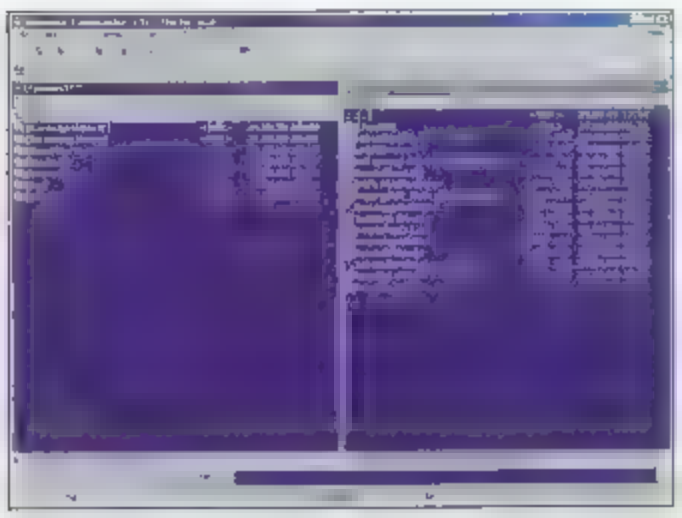
WinAMP

WinAMP podjetja Nullsoft je bil najprej namenjen le poslušanju zvočnih datotek, ki so bile stisnjene z algoritmom MPEG. Temelji na dekodirnem algoritmu nekega hrvaškega študenta, ki je bil zelo hiter in hkrati kvaliteten, tako da se je program hitro razpasel po internetu in po računalnikih doma. WinAMP se v svoji najnovejši verziji od izvirnika ne razlikuje prav dosti, vendar ponuja precej več. Se vedno izjemno dobro predvaja datoteke .mp3, z njim pa lahko poslušaš praktično vsako zvočno datoteko, saj ima WinAMP vdelano podporo več kot dvajsetim različnim formatom zapisa. WinAMP lahko vse zvočne datoteke pretvori v obliko WAV. Program podpira tudi ogromno dodatkov drugih proizvajalcev, tako da ga lahko poljubno okrasimo in uokvirimo, pri tem pa zasede zelo malo pomnilnika in zanemarljivo malo procesorskega časa pri drugače zelo potratnem dekodiranju datotek vrste .mp3.



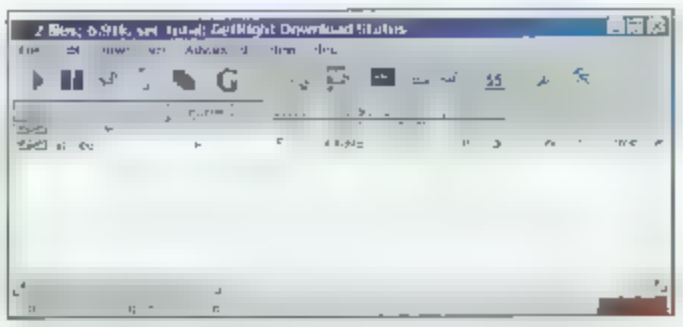
Windows Commander

Bil je DOS in bil je Norton Commander, prišla so Okna 95, programa, ki bi v Oknih 95 počel to, kar je Norton Commander počel v DOSu, pa kar ni hotelo biti, vse dokler ni Symantec izdal Norton Commanderja za Windows 95. Pa to ni bilo tisto pravo, kajti pravi nadomestek za dobri stari Norton Commander ni iz Symantecovega loga. Naka, ta program, ki ga je napisal Christian Ghisler, se imenuje Windows Commander. Windows Commander je nadomestilo za zelo okoren in nadvse nepriročen Windows Explorer. Namenjen je delu z datotekami, za premikanje, kopiranje, arhiviranje in organiziranje le-njih. Avtor je v programu povzel videz in najboljše stvari iz dobrega starega Norton Commanderja, dodal podporo dolgim imenom in v program vpletel še celo vrsto izboljšav, ki so program naredile skoraj popoln. Zakaj skoraj? Ker pač nihče in nič ni popolno. Vendar Windows Commander pride zelo blizu, saj mu ne gre očitati praktično ničesar. Vsak zaveden Jokerjevec ga mora imeti na računalu.



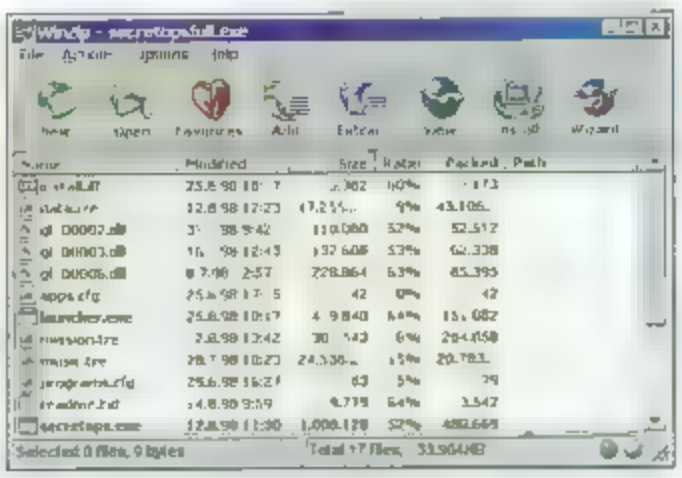
GetRight

Si že kdaj norel od besa, ko se ti je sredi prenašanja precej dolge datoteke z interneta sesedel brskalnik, ali se ti je prekinila telefonska linija, ali ko je bil prenos tako nazarensko počasen, da bi stvar najraje prekinil in nadaljeval kdaj drugič, mogoče od drugod. Če se ti take stvari pogosto dogajajo, je pravo zdravilo zanje program GetRight. GetRight omogoča nadaljevanje prenosa datotek tudi, če se zveza vmes prekine. Datoteke lahko prenašaš z več različnih lokacij, pri tem pa program sam gleda, katera povezava je najhitrejša. Prav tako lahko prenos kadarkoli prekineš in pozneje nadaljuješ z istega mesta, kjer se je končal. Prenose lahko preložiš na kasnejšo uro in program se takrat sam poveže na internet in začne s snemanjem, po koncu prenosa pa prekine povezavo, lahko pa tudi ugasne računalnik. GetRight se namesti kot pritajen program in spremlja klike v Internet Explorerju ali Netscape Navigatorju. Ko klikneš na datoteko, ki bi jo rad prenesel, se namesto Explorerjevega ali Netscapeovega okna za shranjevanje pojavi okno programa GetRight in te vpraša, kam bi rad datoteko posnel. Vse ostalo opravi program sam. Popolnoma brez bolečin in nepotrebnega naprezanja.



WinZip

WinZip je eden iz množice programov, ki dopolnijo zelo pomanjkljivega Raziskovalca v Oknih 95 in 98, tako da omogočajo delo s stisnjenimi datotekami. WinZip je že od nekdaj primernik za ostale programe, in to še vedno ostaja v svoji sedmi izdaji. Delo s stisnjenimi datotekami je enostavno, podobno tistemu pri delu z Raziskovalcem - enostavno odpreš novo mapo (s programom WinZip) in vanjo namečeš datoteke, ki bi jih rad stisnil. Enako preprosta je tudi obratna pot. WinZip je zmožen prepoznati večino formatov stisnjenih datotek, ki so dandanes v splosni uporabi, tako da bodo ob njem drugi programi za stiskanje kmalu postali popolnoma odveč.



ICQ 98a

ICQ (I seek you - iščem te) lahko v celoti nadomesti program za elektronsko pošto, program za čvekanje, različne programe za prenos datotek in še marsikaj. ICQ je v prvi vrsti program, ki ugotavlja prisotnost ljudi na internetu. Vsak posameznik, ki ima nameščen ICQ, dobi ob namestitvi prepoznavno številko (UIN) in nadimek (nick). Torej, vsakič, ko je naš Janez na internetu (in ima pognan ICQ), se v oknih ICQ vseh ostalih internetnikov ICQja, ki jih je poo podatkih Mirabilisa že več milijonov, pojavi njegov nick, Janzi. Tako torej veš, da je Janzi oži čen (on-line), in takrat se pravo spoznavanje programa šele začne. Janziju lahko pošiješ sporočilo, lahko ga povabiš na klepet, lahko mu pošlješ sporočilo ob določeni uri ali pa mu servi raš datoteko, vse to prek samega programa. Mreža ICQ je v tujini že zelo razvita, pri nas pa je tudi vsak dan več uporabnikov, zato je sedaj na tebi vrsta, da se nam pridružiš.

Opisani programi so samo del arzenala, ki ga vsak mesec nabiješ na našem CDju, zato si le utrgaj ščepec časa in se posveti še malo resni strani tabčenke™. Ne ni je treba obračati.

ZVOK PCI

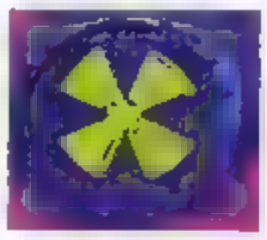
Vsak kavni mlinček spušča zvoke, zakaj bi tvoj bil izjema. Vendar, ko se je treba odločiti, kakšen vir hrupa boš vtaknil v svojo škatlo, pogosto ne veš, kaj bi. *Snail* predstavi najnovejše zvočne vtikline.

Še do nedavnega sem mislil, da je AWE 32 čisto spodobna kartica z povprečnimi do nadpovprečnimi lastnostmi. Toda mnenje sem spremenil že, ko sem v kalkulator zrinil prvo od treh najnovejših v razpolago mi danih zvočnih kartic Pod lupo sem vzel tri kartice, vse narejene za vodilo PCI. Tako Skywellov magic 3D sound kot tudi oba soundblasterja poleg hitrejšega vodila vsebujejo še kup novosti, zaradi katerih je zasnova na hitrejšem vodilu počasi postala nujnost. A gremo lepo po vrsti Kaj nam PCI nudi? Najprej tehnikalije Osembitno vodilo ISA s hitrostjo osem MHz in največjim prenosom podatkov osem MB/s se pač ne more kosati z dvaintrideset bitov širokim in trinajstindeset megaherčev hitrim vodilom PCI s prenosom kar 133 mega na sekundo. Zaradi svoje zasnove in načina pretoka podatkov je PCI idealen za prenose več neodvisnih kanalov zvoka česar ISA zaradi svoje omejene prepustnosti ne bi več zmoglo. Poleg večje pasovne širine in manjše obremenitve procesorja pri prenašanju zvočnih podatkov ima prehod na vodilo PCI še nek drug razlog. Dejstvo je, da se ISA počasi poslavlja od osebnih računalnikov. Mali Mehki je v svoji specifikaciji, kako naj bi bili novi računalniki videti v letu 1999, že popolnoma izpustil 16-bitne reže in jih nadomestil z 32-bitnim PCIjem. In res že danes zelo veliko proizvajalcev matičnih plošč postopoma zmanjšuje število rež ISA na svojih izdelkih Zvočne kartice na vodilu PCI na srečo niso tako drage, kot bi človek pričakoval, saj so izdelki na voljo že od sedem jurjev dalje. Ker pa vedno velja, da najcenejšega ne gre kupovati, sem se omejil na malo dražje, a vendar ne predrage modele Kartice PCI so v povprečju cenejše, kot so bila včasih 16-bitna hreščala, predvsem zato, ker skoraj vse po vrsti, namesto dragega pomnilnika ROM na samih karticah, uporabljajo kar sistemski pomnilnik za shranjevanje vzorcev in inštrumentov za sintetizator z valovnimi tabelami, ki je, mimogrede, tudi že standard na vseh novih karticah. Uporabo sistemskega pomnilnika je omogočila šele nova avtocesta, kajti prek ISA si take obremenitve nisi mogel privoščiti, ne da bi povsem zapacal procesor

In kako se PCI obnese? Na samem začetku me je zanimalo predvsem, če so zvočne kartice na tem vodilu zaradi višje hitrosti res kaj hitrejše. Ko sem se resno lotil testiranja, sem ugotovil, da tako zlahka ne bo šlo. Najbolj bi se morala obremenitev procesorja pokazati pri igranju iger, kajti vsaka kartica s predvajanjem več zvočnih zapisov naenkrat obremenjuje procesor Vendar mi je kaj kmalu postalo jasno, da so igre še vedno pisane tako, da lepo delujejo na 16-bitnih karticah, kajti tudi pri najvišji kakovosti zvoka ni bilo razlike v hitrosti več kot za nekaj odstotkov. Očitno bo na igre, ki povsem izkoristijo nov potencial in večjo prepustnost novih kartic, treba še malo počakati

Zakaj bi potem moral kupiti kartico na dvaintridesetbitnem vodilu? Zato, ker kartice s sodobno zasnovo prinašajo poleg novega vodila še celo vrsto izboljšav, ki jih le to omogoča Najpomembnejša za vse zapriseže igričarje je zagotovo 3D zvok. Podporo temu je Microsoft vdelal v knjižnico Directsound3D, ki je del DirectXa, in tako poskrbel za prvi standard, ki ga je podprlo dosti proizvajalcev, nekaj pa še razširilo. Tako se je rodil najprej Aurealov A3D in pred kratkim še Creativov paradni konj, EAX

DirectSound3D



DS3D je osnova za vse nadaljnje knjižnice, saj lahko z njim skozi DirectSound zvoke v igri razmestimo po prostoru Izvor zvoka lahko postavijo na poljubno točko v prostoru. Ko se giblješ po takem prostoru, se izvor giblje v skladu s tvojim premikanjem. DirectSound3D natanko pove, kje je ob nekem trenutku izvor zvoka medtem ko je naloga zvočne kartice čimbolj realistično proizvesti zvok. To kartice počnejo na zelo različne načine, nekatere uspešno, druge malo manj. Večina novejših že ponuja strojno podporo DirectSoundu3D, treba pa je paziti na take, ki te podpore nimajo vdelane, kajti izvajanje funkcij, ki jih kartica ne podpira, mora prevzeti osrednji procesor, kar nikakor ne vpliva blagodejno na hitrost iger

Aureal A3D

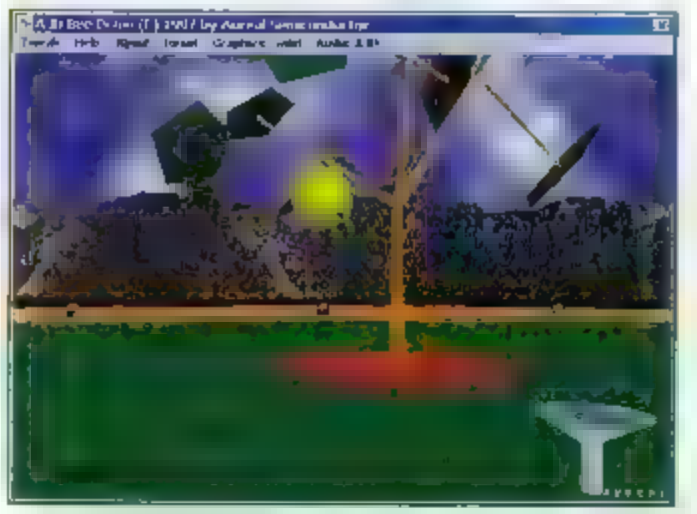
A3D je Aurealova pogruntavščina, kako čimbolj realistično prikazati prostorski zvok na samo dveh zvočnikih. Prvotno so A3D razvili za NASO, šele pozneje ga je zaneslo v komercialne vode. Njihova filozofija je takale Če ima človek samo dve ušesi, potrebuješ za popolno iluzijo 3D zvoka samo dva zvočnika. Nedvomno je nekaj na tem, kajti če si omejen na samo dva zvočnika, je kartica s podporo A3D nedvomno najboljša rešitev zate Zvok, ki ga take kartice proizvedejo, je neverjetno resničen in res se zdi, kot da prihaja iz vseh smeri Ima pa nekaj pomanjkljivosti, saj moraš imeti za natančno prostorsko predstavo zelo dobro nameščena zvočnika, še bolje pa se obnesejo res dobre slušalke

Environmental audio extensions (EAX)

Creative je pri načrtovanju svoje nove zbirke funkcij stopil v španovijo z Microsoftom, kar nikdar ne škodi, če se držiš uveljavljenega giganta. S tem si je že pred izidom prve kartice, ki bo EAX podpirala, zagotovil podporo igričarskega sveta Environmental audio extensions je nabor dopolnil k MS-jevemu Directsoundu3D Nova dopolnila bodo omogočila bolj natančno definicijo zvoka, ki se bo lahko spreminjal glede na okolje, v katerem smo. Na ta način bodo izdelovalci iger laže in bolj učinkovito simulirali učinke okolja, kot so velik odprti prostori, industrijske hale, tuneli in podobne stvari, ki jih je bilo treba poprej vse na roko posneti in pripraviti. Seveda EAX omogoča tudi vse tiste funkcije, ki jih podpira A3D, vendar so se pri Creativu bolj specializirali na rešitve z vsaj štirimi zvočniki, za kar je EAX tudi prvenstveno namenjen

Skywell magic 3D sound

Skywellov PCI čudež je zgrajen okoli procesorja DSP vortex, ki ga je naredilo podjetje Aureal prav tisto, ki ima na vesti tudi A3D, tako da je samo po sebi razumljivo, da kartica strojno pospešuje A3D. Magic 3D sound lahko naenkrat predvaja do osem zvočnih zapisov in ima nekako povprečne zmogljivosti MIDI, saj nam ponuja 64 kanalov MIDI od katerih je 32 strojno pospešenih, 32 pa programsko Vzorce za sintetizator z valovn-



➥ **Eden od demonstracijskih programov za A3D. Sicer s primitivno grafiko, a zvočni učinki so enkratni. Prostorska definicija je zelo dobra na skywellu (Aureal vortex), se boljša pa na soundblasterju live! s priključenimi štirimi zvočniki.**

mi tabelami kartica shranjuje v dva ali štiri megabajte sistemskega pomnilnika. Zvok lahko vzorči pri 16-bitni natančnosti s frekvenco 48 KHz ima dva izhoda za par zvočnikov enega ojačanega (2x2 W) in linijskega (neojačan). Razmerje signal/šum znaša celih 87 decibelov, kar je bilo še pred kratkim praktično nemogoče doseči, že zaradi moten računalnika, medtem ko danes proizvajalcem uspeva doseči že praktično hifijevsko kvaliteto izhodov. Seveda ima kartica se vhoda za mikrofon in zunanji vir zvoka, na njej pa je tudi kombinirani vmesnik MIDI in priključek za veselo palico. Kartica ima zelo lep in poln zvok. Njene 3D zmogljivosti se lepo pokažejo pri igrah, ki podpirajo A3D. Med njimi so Jedi Knight, Interstate 76 Nitro, Battlezone, Forsaken, Incoming, Unreal ter še mnogo njih. Sintetizator MIDI opravlja svoje delo zelo dobro, saj ga odlikuje lep in poln zvok, vendar je treba imeti naloženo štiri megabajtno zvočno tabelo. K splošnemu vtisu pripomore tudi ugodna cena, ki je malenkost pod desetimi jurji. Magic 3D sound prodaja **Sumi Electronics, 064, 460-350**

Soundblaster 128

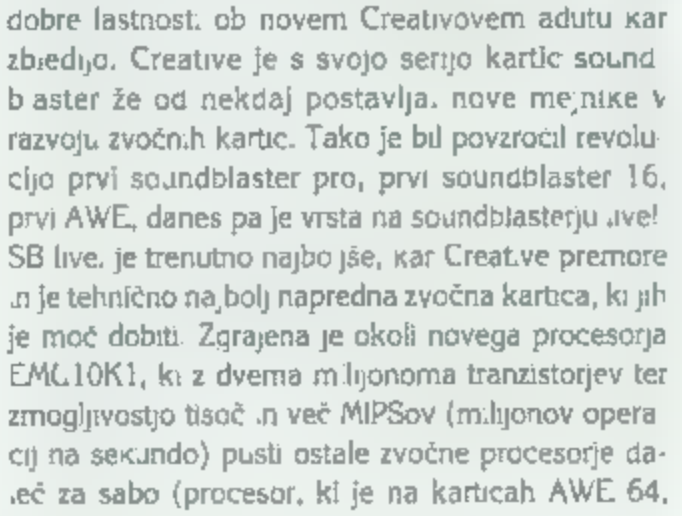
Soundblaster 128 je Creativova poceni' alternativa precej dražjemu soundblasterju live! Tudi stoosemindvajsetica je zgrajena okoli vodila PCI. Njegov 128-kanalni sintetizator MIDI ti odžre od dva do štiri MB sistemskega pomnilnika, če pa hočeš še kaj več in imaš dovolj rama, si lahko naloziš tudi osem MB vzorcev. Zasnova PCI omogoča predvajanje kar šestnajst kanalov zvoka naenkrat, medtem ko lahko vzorči s frekvenco od pet do 48 kilohercev. SB 128 ima, kakor tudi ostali dve kartici, kombiniran vhod za MIDI in igralno palico ter šestvatni ojačevalec. Njegova največja posebnost je podpora štirim zvočnikom in strojno pospeševanje funkcij Directsounda3D. Na SB 128 lahko priključiš dva para zvočnikov. Sprednji par lahko ogreva vdelani ojačevalnik, zadnji pa mora biti ojačan, kar je po moje napaka, saj bi bilo precej bolje, če bi bili prvi zvočniki neojačani, ker imaš navadno spredaj boljše zvocnike z vdelanim ojačevalnikom. zadaj pa itak vsaka jajca prav pridejo. Idealna postavitev bi bila sicer kombinacija dveh kompletov identičnih zvočnikov, ki so postavljeni vsak v svoj kot sobe, medtem ko sta računalnik in računalničar v središču prostora, vendar je kaj takega v večini primerov nemogoče doseči. Zato se je treba zadovoljiti s tistim, kar imamo in se pri postavitvi zvočnikov prepustiti domišljiji. Glasnost posameznega para lahko še dodatno nastavimo s programsko opremo. Na mojo veliko žalost sta zadnja dva zvočnika sta pri SB 128 nema, vse dokler ne poženemo prve igre, ki podpira prostorski zvok, kjer se takoj pokaže občutna razlika.

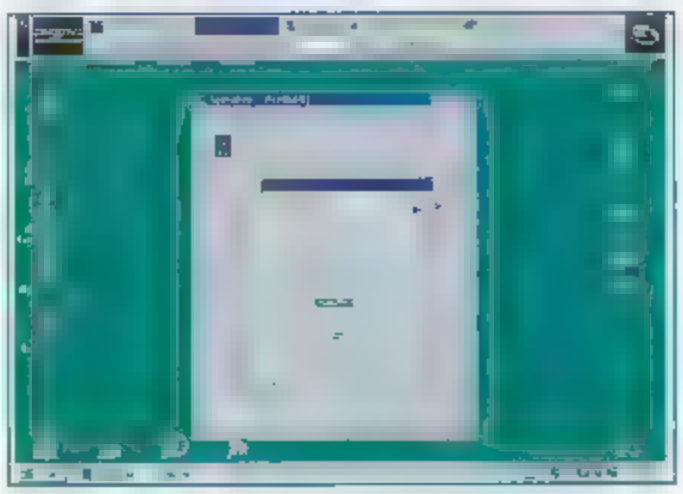
Za moje pojme je zvok, ki ga izvabimo iz štirih zvočnikov, še vedno precej boljši in bolj tridimenzionalen kakor tisti na kartici s samo dvema priključenima zvočnikoma in podporo A3D. Vse igre, ki podpirajo A3D, delujejo tudi na soundblasterju 128, seveda na štirih zvočnikih, s podporo za DS3D. Kakovost zvoka, ki ga lahko izvabiš iz kartice, je enkratna, kar samo potrjuje razmerje signal šum, ki znaša kar 89 decibelov.

Cena ni ravno odlika kartice, saj z dvajsetimi jurji SB 128 ni ravno poceni. Kupiš ga lahko pri podjetju **Mlacom, 061/339 315**

Soundblaster live!

In končno pridemo do smetane. Saj ne pravim, da sta bili zgornji dve kartici zanič, vendar vse njune dobre lastnosti ob novem Creativovem adutu kar zbledijo. Creative je s svojo serijo kartic soundblaster že od nekdaj postavljal nove mejnike v razvoju zvočnih kartic. Tako je bil povzročil revolucijo prvi soundblaster pro, prvi soundblaster 16, prvi AWE, danes pa je vrsta na soundblasterju live! SB live. je trenutno najboljše, kar Creative premore in je tehnično najbolj napredna zvočna kartica, ki jih je moč dobiti. Zgrajena je okoli novega procesorja EMU10K1, ki z dvema milijonoma tranzistorjev ter zmogljivostjo tisoč in več MIPSov (milijonov operacij na sekundo) pusti ostale zvočne procesorje daleč za sabo (procesor, ki je na karticah AWE 64, zmore nekaj čez 30 MIPS). S tako zvennico so si ustvarjalci pri Creativu lahko privoščili, da so v kartico vdelali čuda zmožnosti. SB live! ima štiri pozlačene zvočne izhode in temu primerne izhodne lastnosti, saj je razmerje signal/šum kar 96 dB. Kakor se za vsak profesionalni produkt spodobi, kartica vdelanega ojačevalca nima. Poleg štirih analognih izhodov za priključitev dveh parov zvočnikov in vmesnika MIDI (in seveda vesele palice), ima SB live. še paleto digitalnih vhodov na dodatni razširitveni kartici. Lahko ga namreč priključimo na raznorazne ojačevalce, ki imajo vhode in izhode za digitalen audio. SB live! je prva zvočna kartica, ki premore izhod za ojačevalce dolby digital, zaradi česar





➡ Programje soundblasterja live!. Na vrhu nadzorna plošča z malim morjem nastavitev in posebnih učinkov, v sredini okno za nastavitev zvočnikov in izvirov zvoka. Datoteke .wav bodo igrale levo spredaj, CDje bom poslusal točno na sredini pred sabo, midiji pa bodo igrali na zadnjem desnem zvočniku.

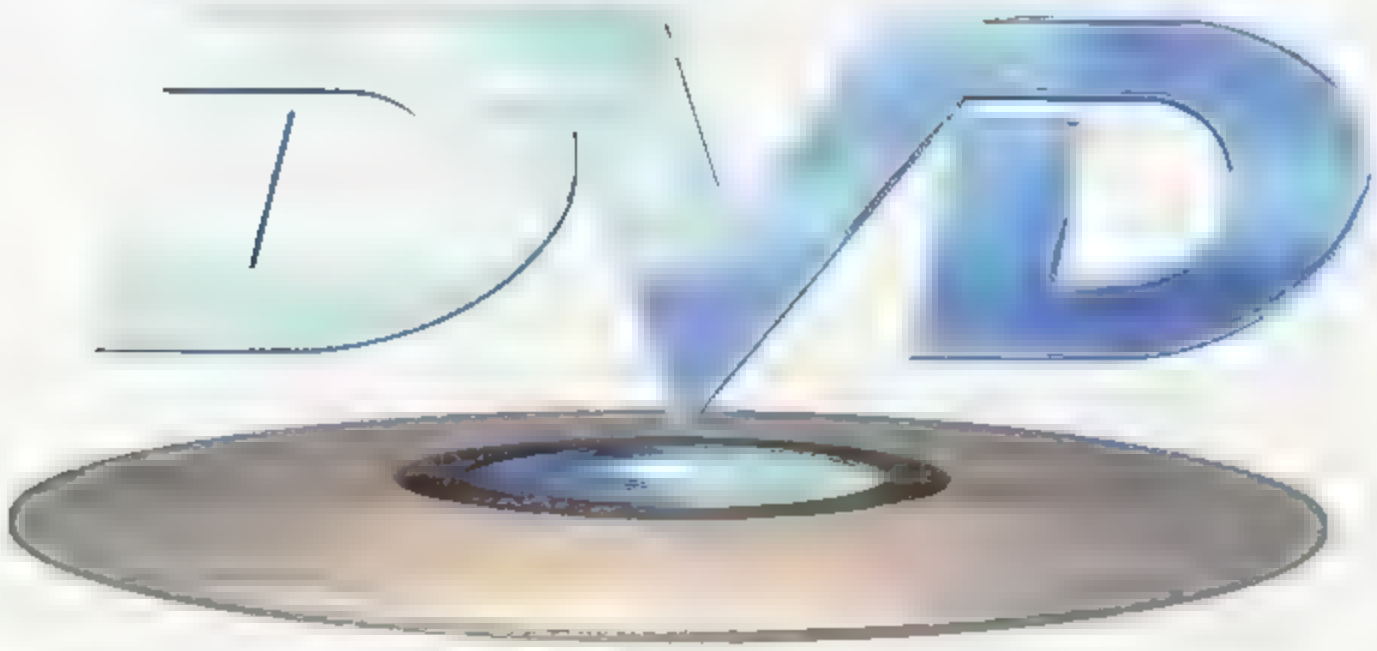
zvok razdeli na osem zvočnikov. Digitalni vhodi in izhodi so mogoči zato, ker kartica vse operacije z zvokom izvaja v digitalni obliki, kajti njen procesor je dovolj močan, da obdeluje sestnajst zvočnih zapisov naenkrat s frekvenco vzorčenja 48 KHz in ločljivostjo kar 32 bitov. S takim načinom obdelave so se pri Creativu znebili večine povzročiteljev šuma in rezultat je kristalno čist zvok. Digitalna obdelava omogoča raznorazne učinke, ki jih današnji programi od kartice zahtevajo. Zmogljivosti MIDI novega blasterja bodo prepričale tudi največjega profesionalca, saj 256 kanalov MIDI in zelo lep zvok, ki ga EMU10K1 spravi iz sebe, ni od muh. Kakor ostale kartice, tudi SB live! spravlja vzorce v sistemski pomnilnik. Glavna odlika kartice in hkrati tudi njen največji plus je, vsaj za nas igričarje, popolna podpora 3D zvoku. SB live! namreč podpira DirectSound3D, zna emulirati tudi A3D tako na dveh kot na štirih zvočnikih, je pa hkrati prva kartica, ki podpira EAX. Če hočeš izkoristiti vse zmogljivosti, ki ti jih omogoča štirideset tisočakov vredna kartica, si boš moral omisliti štiri zvočnike, kajti en sam par taki kartici dela krivico. Pri SB live! so, za razliko od SB 128, vsi zvočniki vedno vključeni, tako da se lahko tudi z zvoki, ki niso prostorsko definirani, sami zabavamo in jih razmestimo po prostoru ter jim dodamo posebne učinke, ki jih EAX omogoča. Lahko si določimo s katere strani bo prihajal zvok iz sintetizatorja MIDI, kje bomo poslušali datoteke .wav in kje bodo igrali glasbeni CDji. Podpora EAX je nič manj kot enkratna. Že demonstracijski program je doživetje, pri katerem večino časa poslušaš z odprtimi usti, navdušenje pa se samo stopnjuje, ko poženeš priloženi Unreal (rahlo oskubljena verzija). Takrat vse ostalo zvokovje, ki si ga kdaj prej slišal, enostavno zvodeni. SB live, je edina pot naprej, ko bi le ne bil tako prekleto drag. Na žalost še ni na voljo dovolj iger, ki bi EAX podpirale, vendar si je Creative s partnerstvom z Microsoftom tudi to. NFS III je poleg Unreala zaenkrat edina igra, ki podpira EAX. SB live! ni namenjen le igričarjem, ampak tudi resnemu delu, kajti kartice s takimi zmogljivostmi ne gre zanemarjati. Številni digitalni izhodi in ogromno priloženega programja za obdelavo zvoka (Cakewalk Express Gold in Sound Forge 4.0) to samo še potrjujejo. Creative je nedavna objavil, da bo SB live! v kratkem doživel eno od mnogih lepotnih operacij, ki bodo njegove zmogljivosti v prihodnje še nadgrajevali. Procesor EMU10001 je namreč še skoraj povsem neizrabljen, saj lahko programje kartice izkonsti le polovico njegove ogromne računske moči. Z novim naborom gonilnikov se bodo zmogljivosti blasterja bistveno povečale. Namesto šestnajstih neodvisnih zvočnih zapisov jih bo odslej lahko predvajal kar dvaintrideset, število kanalov MIDI bo skočilo z 256 na 512, lahko pa ga bomo priključili tudi na ojačevalce dolby surround in tako uživali v zvoku na več zvočnikih. SB live! je žival in pol. O njem bo zagotovo še veliko govora in vsak bi si zaslužil enega, ko bi le ne bil tako živalski drag. Dobiš ga namreč lahko šele, ko podjetju **Mlacom, 061/339 315**, odšteješ 39 000 SIT.

Zaokrožek

Zvočne kartice na vodilu PCI so tu. Sama zamenjava vodila se zaenkrat ni pokazala kot velik napredek, vsaj pri današnjih igrah ne. Ko bodo igre začele uporabljati več učinkov, ki jih nove kartice omogočajo, bo PCI postal naenkrat zelo smiseln. Vsaka od kartic, ki sem jih testiral, si zasluži mesto v računalniku, kdo si katero kupi, je odvisno le od proračuna. Vzemi pa na znanje, da kljub dobri zvočni kartici ni dobrega zvoka brez dobrega para zvočnikov (razlika dveh parov pri SB 128 in SB live!), zato ne zapravi vsega za zvočno kartico, ampak prihrani nekaj še za kvalitetne zvočne škatlice.

Snail out

ŽELEZNINA



Pogoni DVD-Rom so pri nas prisotni že nekaj mesecev, a še vedno dosti ljudi ne ve, kaj bi z njimi, oziroma kaj DVD sploh je. Se bo ta blazni čudež tehnike sploh prijel in kakšne so njega prednosti? *Snail* pripomore.

DVD, magična kratica, ki je še nedolgo tega obetala veliko. Enkraten video, odličen zvok in ogromno prostora za podatke so bili bombončki, ki naj bi pripomogli k temu, da bi se novi standard hitro uveljavil in postal splošno razširjen. Toda očitno se stvari ne premikajo tako hitro.

Digital Video (ali Versatile) Disc oziroma DVD je v bistvu razširjen CD-ROM. Za razliko od 650 megabajtov, kolikor jih spravimo na posamezen plošček CD, lahko na ploščo DVD, ki je enake velikosti kot cedejka, zapišemo kar sedemnajst gigabajtov podatkov, kar je nekako šestindvajsetkrat več. To pa ni več mačji kašelj, kajti v 17 GB je mogoče spraviti ogromno materiala, od digitalnega zapisa videa, do računalniških podatkov in iger, ki so se doslej šopirile na milijonu običajnih srebrnih ploščkov.

Da ne bi ponovili zmede, ki je nastala, ko so se pojavile plošče CD in se je zaradi nedorečenih določil pojavila množica formatov, so za DVD začrtali zelo natančne okvire, ki se jih mora držati vsaka novopečena plošča DVD, da jo lahko brez težav prebavi vsak pogon z pripadajočo dekodersko kartico. Ker lahko v sedemnajst giga spravimo ogromne količine videa brez velike izgube kakovosti, je DVD idealen medij za zapis filmov, saj so si ga najprej zamislili prav v ta namen. Golo skladiščenje podatkov je pri DVDjih drugotnega pomena, čeprav ni zanemarjeno.

Video je na ploščah DVD stisnjen z algoritmom MPEG-2, ki je strojno zelo zahteven. Tako je za predvajanje takih videoposnetkov potrebna dodatna dekoderska kartica, ki je ponavadi priložena samemu pogonu DVD. Dekoderske kartice se med sabo zelo razlikujejo, tako po ceni, kot tudi po zmogljivostih in kakovosti videa, ki so ga lahko predvajajo. S prihodom močnejših procesorjev (od PII 266 dalje) se čedalje bol, uveljavljajo tudi softverski predvajalniki videa, ki po kakovosti za namenskimi dekoderskimi karticami sicer še vedno zaostajajo, vendar so še vedno zelo dobra in predvsem poceni alternativa.

Video v formatu DVD prinaša obilico novosti. Prva je seveda močno izboljšana kakovost posnetkov, ki so ponavadi posneti v formatu PAL s hitrostjo 50 slik na sekundo ali v NTSC s 60 slikami na sekundo, kar je v primerjavi z videorekorderji, ki zmorejo posamezno sliko izrisati kvečjemu na 200 vrstic natančno (oziroma 400 pri S-VHS) precej bolje. Po DVD-jevsko se svet deli na šest regij. Začuda nas niso postavili tja, kjer smo ponavadi, torej bogu za prečastito, ampak spadamo kar lepo v Evropo, ki je po pomembnosti tako za Severno Ameriko. Vsak video disk DVD nosi zapis, kateri regiji je namenjen. Torej ga bomo lahko gledali le, če smo trenutno na tistem področju, oziroma imamo nastavljeno ustrezno. Se pravi, prve filme in tudi igre dobijo Američani, ko se jih oni nagledajo ali nagrajo, izdejo isti naslovi v Evropi, in tako naprej do Kitajske, ki je v zadnji regiji. Video za posamezne regije je posnet v različnih formatih in je stisnjen po različnih algoritmih. Formati segajo od ločljivosti 352x240 s tridesetimi slikami na sekundo v formatu MPEG-1 do ločljivosti 720x576 s šestdesetimi slikami na sekundo v formatu MPEG-2. Tako stisnjen video zahteva prenose od 100 KB/s za slabšo kvaliteto do 1,3 MB/s. 1.35 MB/s je prenos, ki ga mora opraviti vsaka naprava DVD. Trenutni pogoni DVD-ROM zmorejo že dvakrat toliko, kmalu pa bodo na voljo tudi taki s štirikratno in petkratno hitrostjo. V zelo bližnji prihodnosti, ko bodo izdelovalci plošč DVD zapopadli vse prednosti, ki jih prinaša novi format, boš lahko izbiral tudi med več različnimi kotnimi kamere (no, pri raznih erotičnih filmih je to, mimogrede, pogosto mogoče že zdaj, hehe) in si isti prizor ogledal iz več različnih zornih kotov. Poleg tega novi format zapisa omogoča večjo mero interaktivnosti, saj imajo vsi video diski DVD menije, v katerih lahko izbiraš jezik, vrsto podnapise in katero obliko zapisa zvoka ti trenutno najbolj prija kladivcu, stremencu ino nakovalcu.

Poleg slike je pri DVDju izboljšan tudi zvok, ki je lahko posnet v več oblikah. Prva je navadni stereo zvok oziroma zvok v načinu dolby surround (štirikanalni zvok, zapisan v dva stereo kanala). Tak zvok lahko poslušamo prek dveh zvočnikov, da dobimo stereo učinek, ali pa prek zunanjega ojačevalnika dolby surround pro logic, ki napaja pet zvočnikov (spredaj dva, zadaj dva, osrednjik). Drugi način zapisa je bolj revolucionaren, saj lahko na ploščo DVD zapišemo zvok v obliki dolby digital 5.1 surround (glej okvir). Blebetanje, učinke in glasbo lahko zapišemo tudi v drugih formatih, tako da lahko isti film posnamemo v več različnih jezikih, dodamo pa mu lahko do dvaintrideset naborov podnapisov.

Kaj se dogaja pri nas?

V Sloveniji je na voljo že kar nekaj vrst pogonov DVD za računalnike. Tako si lahko ogledamo pogone DVD podjetij Creative Labs, Hitachi ali Philips, pa tudi raznorazne tajvanske brezimne variante. Večina pogonov stane v kompletu z dekoderško kartico okoli štirideset prešernov, sam pogon pa okoli 25 000 SIT, vendar je samo pogone DVD sedaj že precej težko dobiti, saj smo jih lahko večinoma deležni samo skupaj z dekodersko karti-

co. Dekoderske kartice, ki sem v jih Jokerju že opisal (Creative encore DXR2 - J52, DVD theater - J58, nitro DVD - J58) svojo nalogo večinoma opravljajo dobro, vendar ima vsaka svoje pomanjkljivosti. Najboljkvalitetno sliko ima STBjeva nitro DVD, ki je hkrati tudi grafična kartica, vendar svoje slike ne more predvajati na TV zaslonu, kakor tudi nima digitalnega izhoda za zvok (poleg tega so nitre DVD vzeli iz proizvodnje). Druga STBjeva kartica, DVD theater, je opremljena z vsemi priključki za zvok in video in ima poleg tega tudi zelo lepo sliko, vendar tudi ona ni brez napak. Prva je, da deluje le z določenimi grafičnimi karticami, druga pa je visoka cena. Zadnji je Creatovov DXr2, zmogljiv dekoder z lepo sliko, ki je poleg tega dokaj poceni, ki pa uporablja zelo čuden povezovalni kabel, ki močno

Cyberlinkov softverski predvajalnik videa DVD. Pri nas se ga zaenkrat še ne dobi.

pokvari sliko na monitorju, ko ne gledamo filmov. Ne vem, kaj se godi v glavah proizvajalcev grafičnih kartic, saj dodatnih dekoderjev, ki so bili obljubljeni za večino le-teh, ni od nikoder. Matrox s svojim dodatkom DVD za milenijume in mistike še kar odlaša, ATIjev dekoder, ki naj bi za malo denarja omogočil prikaz videa na procesorjih rage pro, pa je iz neznanega razloga poniknil neznano kam. Pri ATIju pravijo, da so strojni dekodirnik ukinili predvsem zato, ker je v tem času moč novih procesorjev narasla do take mere, da naj bi bil danes vsak spodoben procesor že zmožen dekodiranja videa v formatu MPEG-2. ATI zato ponuja za doplačilo okoli dva tisoč tolarjev programski predvajalnik DVD, ki pa ima še precej omejitev. Za kolikor-toliko spodobno delovanje namreč zahteva vsaj pentium II 266, deluje pa samo na ATIjevih karticah na vodilu AGP. Program omogoča, kot večina dekoderjev, petkratno menjavanje regije, v kateri smo, nato pa je nadaljnji izbor onemogočen. Prikaz videa še vedno poteka v

prekrivnem načinu, tako da ne moremo zajemati slik. Če med pregledovanjem filma pritisneš tipko 'print screen', v oknu, kjer je video ostane le velika praznina ali pa ljubka rožnata barva. Kakovost predvajanega je sicer dobra, vendar je video občutno počasnejši, kot tisti, ki ga gledamo na namenski dekoderski kartici. Poleg tega ATIjev predvajalnik ne more dekodirati signala dolby digital, kar ni nič čudnega, saj nobena ATIjeva kartica nima digitalnega izhoda za zvok.

Poleg ATIjevega predvajalnika, ki deluje le na grafičnih karticah tega podjetja, pa še to le na nekaterih, je na voljo še nekaj drugih programov, ki omogočajo predvajanje videa DVD. Tako je izdalo svoj predvajalnik podjetje Xing, znano po svojih kodirnikih in dekodirnikih za datoteke MPEG. menuje se Xing DVD in, jasno, dekodira datoteke MPEG-2. Poleg Xingovega predvajalnika sta tu programa PowerDVD podjetja CyberLink in Zoranov SoftDVD. Vsem tem predvajalnikom je skupno, da se obnašajo podobno kot ATIjev, vendar predvajajo video še za malenkost počasneje, kar dokazuje, da ATIjev program le uporablja neka, funkcij procesorja rage pro. Vsi pa omogočajo predvajanje diskov video DVD, sprehajanje po menijih med predvajanjem slike, izbiro različnih jezikov in prikaz vrstnojezičnih podnapisov. Prav tako se z njim. sprijazni večina iger DVD, le neka, je sitnih izjem. Na žalost je treba tudi za te programe plačat., in to ne tako ma lo.

Šeril Krov v akciji z Atijevim dekoderjem DVD na celeronu 266.

Filmi DVD

Slovenija se očitno prebuja tudi, kar se tiče videa DVD, saj lahko pri nas dobite že celo paleto filmov na ploščah DVD. Pri tem je odveč poudariti, da je večina teh filmov namenjena regiji 1 (severna Amerika), kar pomeni, da jih v Evropi sploh ne bi smeli gledati. A to večine uvoznikov (in na koncu tudi uporabnikov) prav nič ne moti. Samo ustrezno regijo nastavimo na dekoderski kartici in že si moremo ogledati imamo film, še preden je v naših kinematografih. No, saj tega smo že navajeni iz videotek.

Kaj pa filmi, posneti na DVD, nudijo v primerjavi z navadnimi video kasetami? Prvi razlog za nakup je seveda višja kakovost, saj je slika neprimerno boljša, ker je posneta v več kot dvakrat višji ločljivosti. Potem je tu možnost izbire različnih jezikov. Ta je pri ameriških filmih povečini omejena na španščino in angleščino. Vsak film ima vsaj enega, če ne več naborov podnapisov. Tako lahko izbiramo med angleškimi, nemškimi in francoskimi podnapisi, podnapisi za gluhe, vesele in žalostne, skratka, podnapisi za vse, žejne branja. Poleg tega je tu kot eden osrednjih razlogov digitalni zvok po standardu dolby, ki ob ustrezni zvočni opremi enostavno seka. Na ploščah DVD navadno najdemo še kopico zanimivih in malo manj zanimivih odlomkov o nastajanju samega filma, intervjuje z igralci, mogoče celo kak videospot, ker je prostora res obilo.

Vendar ima DVD tudi slabe strani, ki se tičejo predvsem vašega žepa. Tista slaba plat, ki se tega ne tiče, je, da na ploščo DVD ne morete snemati, vsaj zaenkrat še ne. No, da je za igranje z DVDjem treba imeti polno denarnico že na začetku poskrbijo proizvajalci, saj filmska plošča DVD stane od 7.000 SIT za ameriške naslove do celih 15.000 SIT za naslove, ki jih lahko gledamo v regiji 2 (s tem, da so ti včasih sinhronizirani v vse mogoče jezike, le angleščino ne). Seveda je za predvajanje naslovov, ki so narejeni za Ameriko, treba imeti televizor, ki prebavlja ameriški sistem NTSC, sicer lahko video gledate le v črnobeli tehniki ali pa buljite v monitor, kjer je slika sicer lepša, a povečini precej manjša kot na domačem oknu v svet. Ena od rešitev je posebej predelan kabel, ki pa ga ne dobite v vsaki trgovini. Kot obvezen dodatek je za pravo doživetje DVD filma potreben ustrezen zvočni sistem, ki mora biti sestavljen iz vsaj ojačevalca dolby surround pro logic in petih zvočnikov, ali pa celo sistema, ki zna dekodirati in predvajati zvok dolby digital 5.1 surround. Odveč je poudarjati, da so taki sistemi prav svinjsko dragi. Če vas vse to ne moti - obcutek med gledanjem filma DVD na ustrezno velikem televizorju, podprtim s sistemom do by digital, je skoraj enak tistemu v dobro klimatiziranem kinu z litrom kokakole v eni roki in priročno deklino na drugi strani. Ampak le skoraj.

Igre DVD

Iger DVD, vsaj takih, ki bi kaj pomenile, še ni. Edina igra, ki so jo hkrati naredili za DVD in za CD, je Accessov Overseer, ki pa ima z delovanjem nemalo težav. Poleg tega Overseer na DVDju ponuja le rahlo bolj kakovosten video, ki pa še zdaleč ne dosega kvalitete, ki jo je zmozen DVD. Med ostalimi igrami, omenim razširjeno verzijo igre Wing Commander IV, ki na dvostranskem DVDju zasede celih devet CD. Tudi ta igra se od izvirnika razlikuje zgolj po kvaliteti posnetkov, ki pa so, za razliko od Overseerja, v verziji DVD precej boljši. Kaj bo v prihodnosti, ne morem napovedati, saj ni za DVD napovedanega prav nič pametnega. Pred kratkim so izdali različico DVD igre Starfleet Academy, to pa je tudi vse. Po vsej verjetnosti se bo reč celo prijela, nekoč do leta 2000. Do takrat vam je za igranje ne priporočam, kajti ko se bo DVD prijel, bodo današnji pogoni že za v smeti.

Druga pesem je, če si (potraten) filmofil. Upam, da se bodo filmi DVD krepko pocenili, pa tudi kak DVDteka ne bi bila odveč. Do tedaj si le omisli televizor, ki bo prebavljal signal NTSC, in začni varčevati za dekoder dolby digital ter šest zvočnikov. Šele tedaj boš lahko vzel prg šče DVDjev, se zabubi v sobo, opremljeno z vso prej omenjeno kramo, in se poslovil od bledolicnega sveta.

DOLBY DIGITAL

Doslej smo se, upam, že navadili na filme z zvokom, posnetim v tehniki dolby surround, ki omogoča zapis štirikanalnega zvoka v dveh navadnih stereo kanalih. To pomeni, da lahko gledaš filme, ki so posneti v takem načinu, v polnem zvočnem sijaju tudi na navadnem stereo videorekorderju, če le nimaš ojačevalca, na katerem piše dolby surround pro logic in kompleta vsaj petih zvočnikov. Tak zapis omogoča lep prostorski zvok, vendar ima neka, pomanjkljivosti, saj je zaradi tega, ker so v dveh kanalih zapisani kar štirje, kakovost zvoka malce nižja. Poleg tega je zvok na obeh zadnjih zvočnikih enak, saj sprejeta kanali ne pomenijo dveh spredaj in dveh zadaj, ampak spredaj levo, spredaj desno, sredino in zadaj. Tu stopi na prizorišče dolby digital 5.1 surround. Poleg tega, da je to zvok v digitalni obliki, (kompresira AC3) in je zaradi tega ustrezne kvalitete, ponuja dolby digital, ki ga zasledimo na diskih DVD, še eno pomembno novost. 5.1 surround je namreč šestkanalni zvok, ki odpravi vse napake navadnega surrounda. Peti kanal omogoča ločitev dveh zadnjih kanalov na levega in desnega. Tisti 0.1 pri 5.1 pa pomeni dodatni, šesti kanal, namenjen dodatnemu nizkotonc, kamor pri peljemo samo zvok z zelo nizkimi frekvencami (komaj desetina spektra, zato tisti 0.1). Za poslušanje zvoka dolby digital 5.1 surround potrebujemo dekoder in ojačevalec dolby digital ter kar šest zvočnikov: dva spredaj in dva zadaj, osrednji zvočnik tam, kjer je televizor, in nizkotonec, postavljen kamorkoli, saj nizki toni prostorsko niso dobro definirani, in ne slišimo, iz katere strani prihajajo. Najbrž je odveč poudariti, da že šest ustreznih zvočnikov stane malo premoženje, da o ojačevalcu dolby digital ne govorim.

CELERON - Y/N?

Ce si se odločil, da si boš omislil novo računalo, oziroma premišljuješ o tem, da bi svojemu veteranu, ki že zdihuje pod težo let, vdahnil novega življenja, potem le premelji članek, v katerem *Snail* opiše Intelove procesorje, ki so trenutno vredni nakupa. Tega.

Kaj vtakniti v novo škatlo, oziroma kaj kupiti, če hočemo obnoviti staro? Če si se odločil, kar je po mojem edina prava rešitev, da si omisliš procesor pentium II, si šele na polovici poti. Treba se je namreč odločiti, KATERI procesor PII boš zadegal v matično ploščo. Intel ti s svojo pestro ponudbo prav nič ne olajša izbire, saj so na voljo kar štirje, od katerih vsak teče z več različnimi hitrostmi in ki se razlikujejo po zgradbi, zmogljivostih in, seveda, ceni.

Vsi procesorji, ki jih bom obdelal v tem članku, delujejo na matičnih ploščah s podnožjem slot 1. To je podolgovata reža, podobna tistim, v katere vtaknemo šestnajstbitne kartice ISA. Na njih sta večinoma nalotani bodisi Intelovi čipovji LX ali EX (hitrost zunanjega vodila 66 MHz) bodisi BX (sto megaherčno zunanje vodilo), ali pa najnovejši nabor apolo pro podjetja VIA (tudi sto MHz). Večina plošč je formata ATX, le nekaj bolj eksotičnih sede v ohišje AT (več o matičnih ploščah si preberi v članku Matične plošče v Jokerju 59). V stare matične plošče, kjer so poprej kraljevali procesorji pentium in dandanes raznorazni cyrixi in AMDji, pentiuma II ni tu pod razno ne moreš stlačit.

Torej, odločil si se. Pentium dve za vsako ceno, pa če bo treba potem tri mesece jesti kruhovo skorjo z razredčeno vodo. No ja, naj te potolažim, tako hudo spet ne bo. Pentiumi II in njim podobni (potrpi, vse bo napisano) niso več tako nedosegljivi, kot so bili še pred mesecem ali dvema. Intel je poskrbel, da si lahko skoraj vsak privošči procesor iz novega rodu, saj cene segajo od 15.000 SIT za najcenejšega celerona 266 do 160.000 SIT, kolikor je treba odšteti za 450-megaherčno pošast PII.

Trenutno so na voljo štiri vrste procesorjev, ki jih lahko posadimo v režo slot 1. Vsi procesorji so zgrajeni okoli enakega jedra, razlika je le v tehnologiji izdelave in količini ter zgradbi zunanjega predpomnilnika, kar pa v končni fazi zelo vpliva na hitrost procesorja.

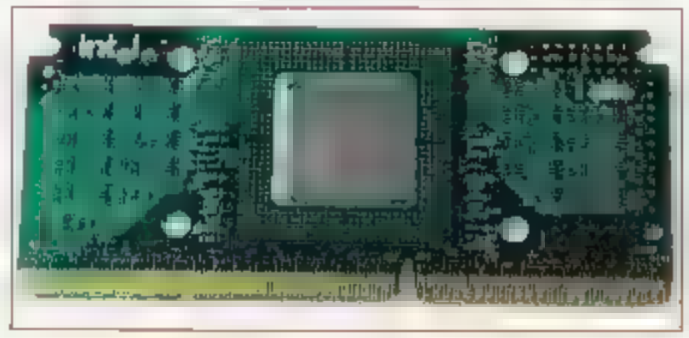
Celeron 266 in 300

Celeron je prvi Intelov poskus, da bi z rahlo spremembo zgradbe samega procesorja znižal stroške izdelave in tako tudi ceno. S celeronom naj bi se postavil po robu konkurentoma, AMDju in Cyrixu. Celeron je v osnovi oskubljen pentium II, delujoč pri 266 ali 300 MHz, ki so mu odvzeli zunanji predpomnilnik. Pri Intelu so se odpovedali tudi lepemu plastičnemu ohišju, v katere so zapečeni procesorji PII, vse zavoljo zmanjšanja stroškov. Tako so dobili poceni procesor, ki ga lahko zabasamo v katerokoli podnožje, narejeno za procesor PII. Cena 266 megaherčnega celerona je približno enaka ali celo nižja od cene 200-megaherčnega pentiuma, tako da je celeron več kot konkurenčen dražjemu AMDjevemu procesorju K6-2, kar je trenutno najboljše, kar konkurenca premore.

Sprva sem bil glede celerona zelo zadržan, saj to, da zunanjega predpomnilnika sploh ni, ne more pomeniti nič dobrega. In res se celeron ne obnaša dost, drugače od pentiuma MMX pri 233 Mhz. Mogoče je za nekaj odstotkov hitrejši, a to še ne more bit razlog za nadgradnjo. Več kot osupljiva razlika pa se pokaže, ko celerona povežemo z zmogljivo 3D kartico. V taki navezi ta procesor blesti, saj se njegova hitrost v primerjavi z navadnimi pentiumi skokovito poveča, tako da se celeron pri 3D pospešenih igrah lepo postavi ob bok pentiumu II. Tudi ostali programi so v veliki večini zadovoljni s celeronom, razlika se pokaže le pri računsko intenzivnih programih ali takih, ki na veliko uporabljajo predpomnilnik. 3D Studio in razni sintetični programi za merjenje hitrosti na celeronu potegnejo ta kratko, vendar je pravi užitek pogledati, kako ta procesor 'useka' takrat, ko je treba. Quake 2 na celeronu teče samo za odtenek počasneje kot na 266-megaherčnem PII, in tudi Unreal se odreže zelo dobro. Leta teče sicer res nekolikanj počasneje, a še vedno zelo igrabilno in zagotovo precej hitreje kot na navadnih pentiumih. Če si torej lastnik dostojnega 3D pospeševalca oziroma boš to ob nakupu novega računalnika postal, je celeron, bodisi v 266, bodisi v 300-megaherčni izvedbi zate prava izbira. Še posebej, če še vedno omahuješ nad tem, če bi sploh kupil procesor PII. Vsekakor je bolje, če si omisliš celerona in dobro 3D kartico (npr. voodoo 2), kot če ves denar zapraviš za procesor in ti nato ostane le za borno kvazi 3D čudo in vrečko študentenfutra. Kot sem že rekel, za 266-megaherčnega celerona boš moral odšteti 15 000 SIT, 300-megaherčnik pa te bo spravil ob 19 000 SIT.

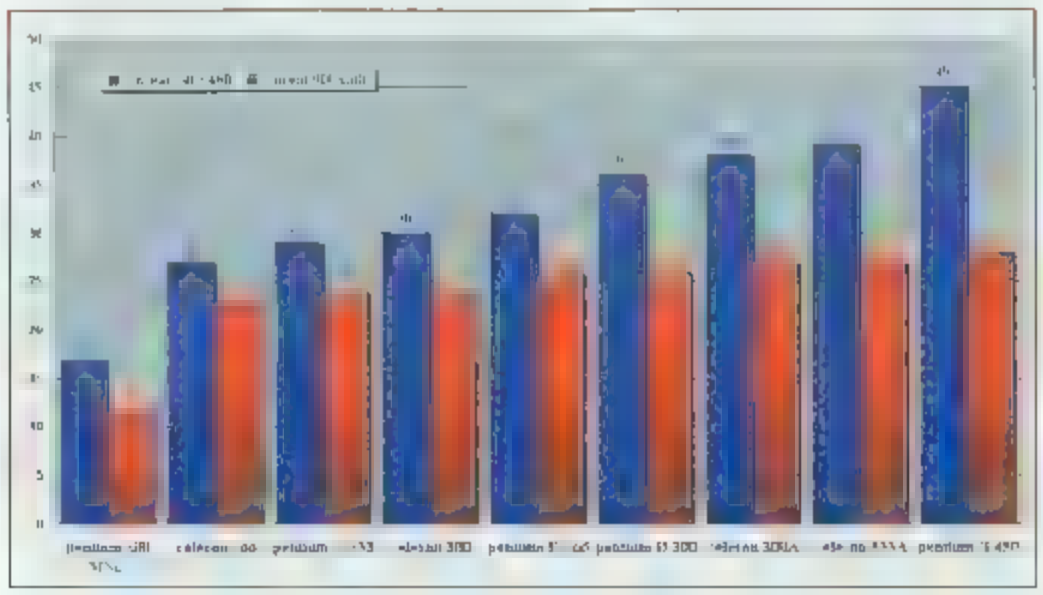
Celeron 300A in 333A

Brž ko se je pojavil celeron in so mnogi še negodovali zaradi njegove manjše hitrosti, so Intelovci že napovedali njegovo novo inačico. Pod delovnim imenom mendocino so takrat že razvijali procesor na osnovi celerona. Celeron A, kar je tržno ime za mendocina, se na zunaj ne razlikuje bistveno od navadnega, še vedno je namreč brez škatlice. Le samo jedro procesorja je nekoliko večje, saj vsebuje precej več tranzistorjev, ki sestavljajo dodatni predpomnilnik. Edina, a pomembna razlika, med celeronom in novim celeronom A je namreč ta, da se v jedru celerona A skriva še dodatnih 128 kilobajtov zunanjega pomnilnika, kar je sicer manj kot pri procesorjih PII, ki ga imajo kar 512 KB, a vendar precej boljše kot nič pri navadnem celeronu. Poleg tega je zunanji pomnilnik pri celeronu A na samem procesorju in je sinhron, kar pomeni, da teče z isto hitrostjo kot procesor, in ne s polovično, kakor tisti pri pentiumih dve. To v praksi pomeni, da se celeron A precej bolje odreže pri vseh testih, tudi pri tistih, kjer je celeron vzkel ta kratko. Hitrost celerona, ki se ga da dobiti v 300- in 333-megaherčnem okusu, je praktično povsod enaka ali le malo manjša od enakovrednega pentiuma II. Začuda novi celeron pri še tako zahtevnih testih ni pokleknil, prej so omagali drugi procesorji. Cena celerona A je precej nižja od pentiuma II z enako hitrostjo, 300-megaherčnik velja le 34 000 SIT, kar je precej manj od 51 000 SIT, kolikor moraš odšteti za tristomegaherčnega pentiuma dve. Še večja pa je razlika pri verziji 333 MHz, seveda v dobro celeronu, saj je CA 333 vreden 41 000 SIT, PII 333 pa 59 000 SIT. V začetku naslednjega leta pričakujemo še celeron A s hitrostjo štiristo megahercev.

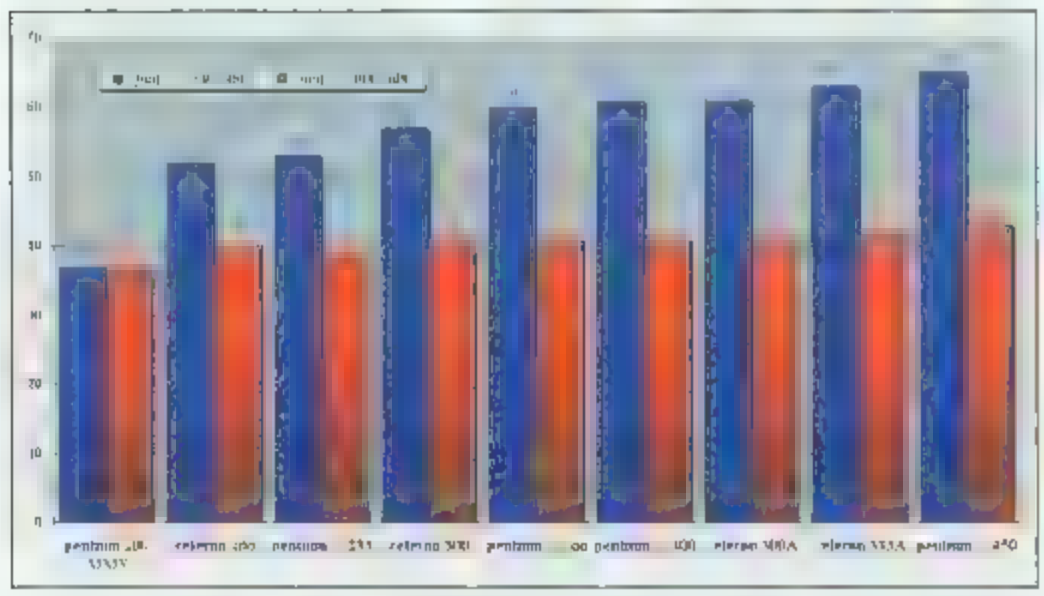


P II 233, 266 in 300

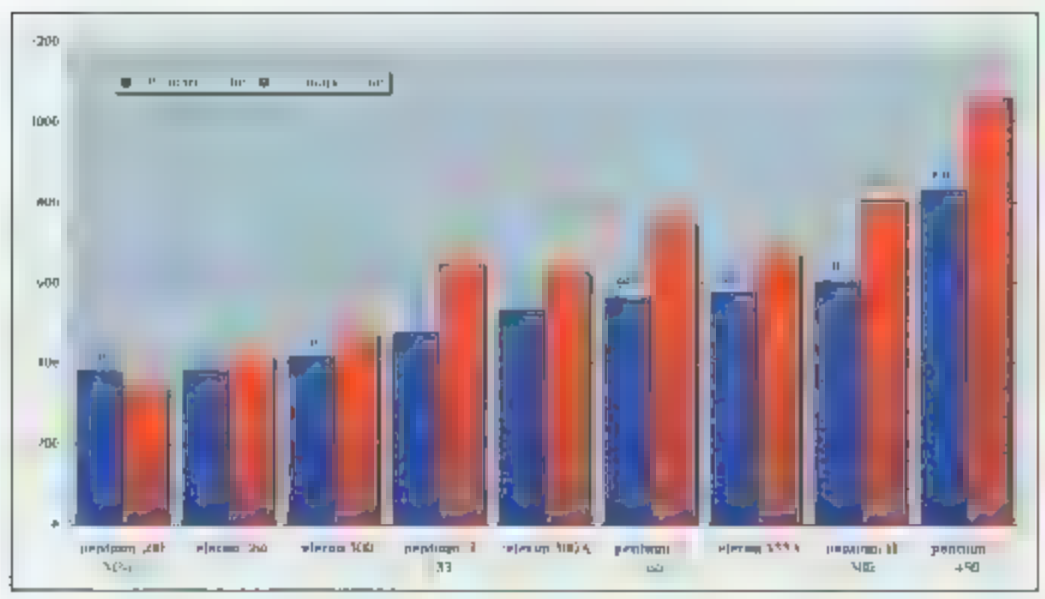
233-, 266- in 300-megaherčni pentiumi II spadajo v prvo generacijo procesorjev slot 1. Lednjo je orala 266-megaherčna zvennica, ki ji dolgo ni bilo para v hitrosti. Stedil ji je rahlo cenejši, a še vedno zvensko drag PII 233, le malo kasneje pa še 300-megaherčna verzija. Ti procesorji imajo vsak po 512 kilobajtov zunanjega predpomnilnika, ki je zunaj jedra procesorja in deluje s polovično hitrostjo. V procesorju 266 MHz je hitrost predpomnilnika torej 133 MHz. Tak način izdelave je precej pocenil stroške izdelave prvih procesorjev, ki bi drugače dosegali še boj astronomske cene, in obenem omogočil višje hitrosti, vendar ne višjih od tristohh megahercev. Vsi trije procesorji so se od časa predstavitve izdatno pocenili, tako da nakup ni več le domena mucev zelo bogatih staršev, ampak si ga lahko privošči tudi kdo, ki si mora sam prislužiti denarje za svojo prvo in edino ljubezen, namreč računalnik (no ja, upam, da ne). Same lastnosti in hitrost procesorja, ki je že



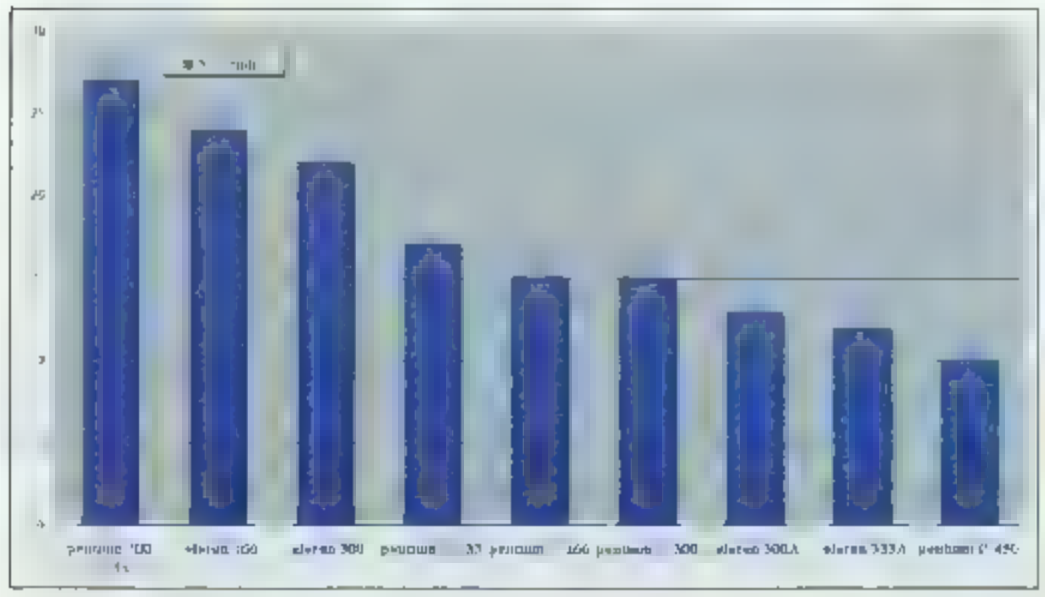
➥ **Povprečno število slik na sekundo v igri Unreal pri ločljivostih 640x480 in 800x600 na pospeševalniku 3Dfx voodoo 2. Večja številka pomeni boljši rezultat.**



➥ **Povprečno število slik na sekundo v igri Quake 2 pri ločljivostih 640x480 in 800x600 na pospeševalniku 3Dfx voodoo 2. Večja številka pomeni boljši rezultat.**



➥ **Test hitrosti 16- in 32-bitnih operacij. Večja številka pomeni boljši rezultat. Pri tem testu se je navadni celeron bolj klavrno odrezal, presenetil pa je celeron A.**



➥ **Test senčenja prizora v 3D Studiu. Rezultat je število sekund, ki jih je v povprečju potreboval procesor, da je osenčil eno sliko. Manjše pomeni boljši rezultat.**

v 233-megaherčni inačici zelo hiter, so večinoma splošno znane. Zelo je hiter pri opravljanju 32 bitnih operacij in operacij, pri katerih uporablja enoto za računanje s plavajočo vejico (matematični koprocesor), ki je še vedno za nekaj razredov boljša od konkurence (AMD, Cyrix). Enako dobro se odreže pri igrah, ki so še vedno strojno najbolj zahtevni programi. Toda - ali je s svojo ceno konkurenčen celeronu?

P II 333, 350, 400 in 450

Če so se hitrosti prvih pentiumov II ustavile pri tristo megahercih, se Intelni Rahlo so predrugačili zasnovo predpomnilnika, tako da je omogoča višje hitrosti, in zmanjšali porabo s prehodom na 0,25-m kronsko tehnologijo. Tako so na trg pricurljali 333-, 350-, 400- in naposled še 450 megaherčni pentiumi II. 333-megaherčnik je zaradi drugačne, manjše počasnejše zasnove predpomnilnika praktično enako hiter kot tristomegaherčna izvedba, vendar je kar precej dražji, še više po cenovni lestvici pa se povzpnejo hitrejši modeli. PII 450 je trenutno na vrhu Intelove ponudbe in tehta uglednih 160 000 SIT, vendar za ta denar dobiš ustrezno računsko moč. 350-, 400- in 450-megaherčne verzije imajo stomegaherčno zunanje vodilo, kar še dodatno poveča njihovo hitrost, a zahteva drugačne matične plošče (z naborom čipov Intel 440BX ali VIA apollo pro). Ostali procesorji (tudi 333 MHz) pa ostajajo na 66-megaherčnem zunanjem vodilu. Seveda se tudi ti prav dobro počutijo v novejših matičnih ploščah.

Testi

Ker sem opazil, da veliko ljudi ne ve, kateri procesor bi kupili, sem se lotil testa Inteovih procesorjev s spodnjega dela cenovne lestvice. Za primerjavo sem iste teste izvedel še na sistemu s povsem navadnim pentiumom dvesto in zverino z vrha: procesorjem PII pri 450 megahercih. Najprej sem, takoj iz firbca, pognal sintetična Ziff Davis-ova CPUmarka 97, ki merita čisto hitrost 16- in 32-bitnih ukazov. Kot je bilo pričakovati, so se procesorji lepo razvrstili po cenovni lestvici, nekoliko je razočaral le navadni celeron, ki po teh rezultatih kar nekako ni sodil v isto ligo z ostalimi. Nadvse prijetno pa sem bil presenečen nad rezultati, ki sem jih izmeril pri celeronih A, saj so bili ti skoraj identični enako hitrim pentiumom II.

Naslednji test je bil hitrost senčenja v programu 3D Studio, kar je pokazalo hitrost dela z plavajočo vejico in tudi hitrost predpomnilnika. Spet so bili rezultati podobni. Celeron nekje spodaj, celeron A pa občutno više, enakovredno pentiumu dva.

Nato so prišle na vrsto igre. Prva je bila dobra stara Kvaka 2, kjer me je čakalo prvo presenečanje. Hitrost te igre je bila na vseh procesorjih praktično enaka, saj je bilo pri ločljivosti 800x600 razlike med najpočasnejšim celeronom in najhitrejšim PII 450 za vsega tri slike na sekundo. Seveda so bili procesorji v navezi z zelo dobrim 3D pospeševalnikom (voodoo 2), vendar je očitno, da ima tudi najpočasnejši celeron dovolj moči, da, podprt z voodoojem, več kot zadošča za nemoteno igranje tako zahtevne igre, kot je Quake 2.

Toda kvakovski test mi ni zadoščal, treba si je bilo omisliti igro, ki je strojno še zahtevnejša, ki potrebuje za gladko premikanje karseda močan sistem. Kaj bi drugega preizkusil kot Unreal, ki je znan po tem, da pod njim klecne še tako mogočen sistem. No, če imaš pentiuma II al. celerona in zraven kateregakoli voodooja, se ti to ne bo zgodilo. Tudi tukaj je celeron pri dnu, a za sedemindvajset slik na sekundo bi se težko reklo, da igranje ni tekoče, še posebej, če upoštevaš, da je bil testni prizor v Unrealu eden najbolj zahtevnih v igri. Hitrost celerona A je bila v Unrealu še celo nekoliko večja od enako hitrega pentiuma II.

Kaj torej kupiti?

Celeron ali PII, to je sedaj vprašanje. Lahko tvegam in kupim procesor, ki je tako oskubljen, da nima predpomnilnika? Se bo našel program, ki bo zaradi tega popolnoma obstal? Nakup celerona je zagotovo vreden razmisleka za vse z bolj plitkimi žepi, saj ti tako ostane več denarja za nakup periferije (recimo dobre grafične kartice), tako da laže sestaviš uravnotežen sistem. Če kupuješ sistem, namenjen v največji meri za igranje iger in šele potem za resno delo (saj tega ne boš povedal staršem, zato mirno priznaj), je celeron primerna odločitev, saj tako dobiš tudi dobro osnovo za morebitne bodoče nadgradnje. Naslednja, le malo dražja, a precej bolj zmogljiva varianta je nakup novega celerona A, ki je v vseh pogledih enakovreden pentiumu II z enako hitrostjo, če ne še celo hitrejši. Pentiumov II hitrosti od 233 do 333 megahercev se ne splača kupovati, saj lahko za manjši denar dobiš vsaj enakovrednega celerona A, ki bo v prihodnje tudi stalni član moje zasedbe.

Še besedica med brati: celerone (vse, nove in stare) lahko naviješ prav do nezavesti. Moj (266 megaherčni) se trenutno prav dobro počuti pri 450 megahercih in se uspešno kosa z pentiumom II 400. Toda tega nisi slišal od mene.

Klekljanje z voodoojem

Kaj imajo proizvajalci grafičnih kartic skupnega z idrijskimi klekljaricami? Kako se novi grafični procesorji obnesejo v primerjavi s 3Dfxovim voodoojem? Obstaja nadomestilo za voodooja 2? Kaj resnično potrebujem? Odgovore na ta vprašanje pozna le najboljši klekljar med računalničarji in najboljši računalničar med klekljarji. *UroŠ.*

V mestecu na Notranjskem se te dni odvija pravi čipkarski spektakel. Klekljarice na številnih stojnicah umetelno premetavajo svoje klekeljne in prepričujejo vse, kar leze in gre, da so prav njihove čipke najbolj pristne, najcenejše in najlepše. Pozorno oko pa hitro odkrije, da prav vse po vrsti rožljajo z enakimi lesenimi palicicami na enakih bulah z enakim sukancem in enakimi vzorci. Kot poznavalec čipkarskih zadev dobro vem, da urni prsti ne naredijo uspešne klekljarice. Treba je imeti še bolj uren jezik.

Od idrijskih klekljaric so se gobčnosti navzela tudi velika podjetja kot so ATI, Matrox, Diamond, Hercules in podobni. Eden čez drugega vpijejo, da so njihovi izdelki najboljši. S tem ni še nič narobe. Olje pa na žerjavico dolijejo različni primerjalni testi, ki jih opravljajo in veselo oglašujejo prav ta podjetja. Seveda nihče noče pljuvati v lastno skledo, zato so na ATIjevih testih ATIjeve kartice najhitrejše, na Matroxovih pa Matroxove. Prav med tema podjetjema se je pred kakim letom vnel hud boj, katerega povod je bila odsotnost nekaterih 3D funkcij pri tedanjem Matroxovem in nepravilna implementacija pri tedanjem ATIjevem procesorju. Spor je že davno pozabljen, a hladna vojna ostaja. Ne le med ATIjem in Matroxom, marveč tudi med drugimi podjetji.

Vedeti morate, da so grafične kartice - tako kot vse ostale komponente računalnika - sestavljene iz različnih delov, ki jih dobavljajo različna podjetja. Srce vsega je grafični procesor, ki jih razvijajo in izdelujejo za to specializirana podjetja kot so 3Dfx, Nvidia, 3DLabs, Rendition, S3 in bivši Tseng Labs. Takoj za procesorjem je vezje RAMDAC. Večina grafičnih procesorjev za široki trg ima RAMDAC že vdelan, a za malo bolj eksotične namene (npr. kartice z voodoojem) potrebujemo zunanjega. Sledijo pomnilniki različnih tipov. EDO DRAM se uporablja še v najcenejših izvedbah, Mosysov MDRAM (ET6000) je vzel vrag, VRAM in WRAM sta z eno in tričetrt druge noge že zgodovina, RDRAM je še v fazah razvoja, trenutni uspešnici sta SDRAM in SGRAM. Potem se v gneči znajdejo bistre buče, ki vse skupaj sestavijo, zapakirajo v lično škatlo, zraven navržejo par iger in posredno ali neposredno prodajo kupcu. Ta podjetja so kot idrijske klekljarice, ki svoje spretnosti oglašujejo na dolgo in široko. Kaj sklekljajo, hja, s tem se pa ukvarjamo mi, objektivni mediji. Pripravite skalpele, secirali bomo nekaj pri nas najbolj (najbolj, ne najbolje) prodajanih grafičnih kartic. Nisem jih razdelil po procesorjih, ampak kar po ceni, saj ta kriterij v večini primerov zajema vse tri prej omenjene. Določil sem tri razrede: prvi sega do petnajst tisočakov, drugi do petindvajset, tretji nad petindvajset. Glavno vprašanje je bilo: "Kaj dobiš za tako ceno," in ne: "Koliko je stvar počasnejša od voodooja 2?". Vsi dobro vemo, da sta (bila) prava 3D pospeševalca za igričarje (do nedavnega) samo dve kartice s 3Dfx voodoo graphics ali s 3Dfx voodoo 2.

Veliko za malo denarja

Dva vodilna proizvajalca, ATI in Matrox, sta občutno znižala cene svojim izdelkom, namenjenim najširšemu trgu. Vse ATIjeve kartice v tem razredu so izdelane okrog procesorja RAGE pro, Matroxove pa okrog novega G100. RAGE pro je evolucija dobro znanega čipovja mach32 iz časov štiristo-šestinosemdesetk. Nasledil ga je 64 bitni mach64, ki je bil še vedno le 2D pospeševalec. ATI je nato machu64 dodal podporo nekaterim 3D funkcijam in rodil se je eden prvih 3D pospeševalcev: RAGE. Sledili sta izboljšani inačici, RAGE II in RAGE II+, kmalu po predstavitvi vodila AGP pa še RAGE pro. RAGE pro se je uveljavil kot odličen 2D, a polovičarski 3D pospeševalec. Nekateri se nad RAGEom zmrdujejo, češ, ATI podaljšuje življenje že preživeli tehnologiji. Res je, vendar s to tehnologijo ni nič narobe, nadgrajen procesor pa ima pomembno prednost pred novim, podporo. ATI RAGE pro deluje tudi z gonilniki za prastarega macha64. Česar bodo veseli tisti, ki se ukvarjajo z eksotičnimi operacijskimi sistemi kot so OS/2, Linux in FreeBSD. Najnovejši kartici z RAGE PRO sta xpert 98 in xpert@play 98, ki ju dobite tako v izvedbi za PCI kot za AGP. Obe imata po osem megazlogov SGRAMa in v procesor vdelan 230-megaherčni RAMDAC. Play ima čip ImpacTV, ki omogoča prikaz slike na televizijskem zaslonu, in konektor, v katerega zadegate dodaten pomnilniški modul. Obe kartici lahko razširimo z ATIjevim TV tunerjem. Priključimo ga na konektor AMC (ATI Multimedia Connector), ki ni nič drugega kot malce razširjeni konektor VESA feature. ATIjev TV tuner je boljši od tunerjev drugih proizvajalcev saj omogoča prikaz slike v oknu in z mnogo večjo osveževalno frekvenco kot je televizijska. O zmogljivostih ploskovne grafike ne gre izgubljati besed, saj je dandanes že vsaka kartica dovolj hitra za 2D. Xperta zmoreta 1600x1200x24 z osveževalno frekvenco 75, kar je več kot dovolj za še tako dober monitor. Procesor podpira tudi vse ustaljene 3D funkcije (z izjemo trilinearnega filtriranja), vendar se tu marce zaplete. RAGE ima namreč nekaj posebnosti, ki jih morajo igre, pisane za Direct3D upoštevati. Če jih ne, pride do čudnih efektov, pikčaste transparence, črne obrobe okoli tekstur in podobno. Zato nekatere igre na RAGEu delujejo kot je treba (Descent Freespace, Forsaken), druge ne (Turok). Hitrost 3D grafike je šibkejša stran xperta in xpertPlayja. Še ve v kombinaciji s hitrim procesorjem (P2) sta kartici pogojno ustrezni za igričarja. Zakaj pogojno? Zato, ker povprečno dvajset sličic v sekundi ni kaj prida, nekatere igre za Direct3D pa imajo težave. A vseeno imata kartici pomembno prednost pred Matroxovo productivo: gonilnike za OpenGL ICD iz Oken 95, s katerimi lahko poganjate pospešenega Quaka, Hexna, Sina in Quaka 2. Pretirane hitrosti ne pričakujte. Obe kartici pospešujeta 3D grafiko do 1600x1200x16, vendar je tak pospešek bolj podoben gledanju diapozitivov kot pravi grafik.

Matroxova productiva sodi natanko v isti razred kot ATIjeva xperta. Ima osem megazlogov SGRAMa, v procesor vdelan 230-megaherčni RAMDAC in po zmogljivostih primerljiv 64-biten grafični procesor. Dobite jo samo v inačici za vodilo AGP. Čip G100 srce productive, je popolnoma nov, zato še zdaleč ne uživa takšne podpore kot ATIjev RAGE pro. A če sta za vas operacijska sistema le dva (Okna 95/98 in Okna NT), ne boste imeli težav. Kartica omogoča kar 1920x1200, vendar je osveževalna frekvenca v tem primeru bolj borna. Vedite, da je productiva tako kot oba xperta - pravzaprav 'narejena' za 1600x1200, kjer zmore osveževati sliko s povsem spodobno frekvenco. Roko na srce, nihče izmed članov Joker DreamTeama nima monitorja, ki bi zmogel več kot ponujata productiva ali xpert. Res je, da je dandanes vsaka grafična kartica dovolj hitra za ploskovno grafiko. Res pa je tudi, da so nekatere hitrejše od drugih. Productiva G100 je na račun bliskovitega izvajanja okenskih funkcij GDI in velike pomnilniške prepustnosti med najhitrejšimi. 3D grafika je njena šibkejša stran. Ne zaradi počasnosti, ampak zaradi podpore. Čip G100 sicer pozna večino uveljavljenih 3D funkcij, a igre pokažejo drugo plat medalje. Namesto algoritma za pravo prosojnost (zavanje dveh pikslov) čip uporablja mnogo enostavnejši algoritem, ki namesto 'steklа' pokaže šahovnico: en pikselospredja, en piksel ozadja. Pozna še najbolj primitiven (linearni) algoritem za prikaz megle. Odsevi svetlobe na gladkih površinah so lahko le beli, ne pa tudi barvni. Spisek takih manjših spodrsljajev se še nadaljuje. Gonilnik za Direct3D niso ravno najbolj zanesljivi, saj se mi je v Incomingu zgodilo, da je productiva izrisovala premalo podrobne teksture na tleh. Čeprav je producti

va res hitrejša od ATIjevih xpertov, mi igranje iger pospešenih prek Direct3Dja, ni bilo v poseben užitek. Xperta sta počasnejša, a vsaj dajeta vtis spodobnega 3D pospeševalca. Nadgradljivost je - poleg odličnih 2D zmogljivosti - glavni adut productive. TV izhod dobite s posebnim konverterjem. Nanjo lahko zadegate modul, ki strojno dekodira filme MPEG-1, MPEG-2 in DVD ter zvok Dolby Digital AC3. RainbowRunner G-series vašo productivo pretvori v skoraj profesionalni vzorčevalnik videa. Tudi monitor LCD je moč nanjo priključiti, vendar spet prek dodatnega modula. Matrox pripravlja še eno inačico te kartice, ki se ji bo reklo productiva G100 multimonitor. Že iz imena lahko sklepate, da se bo nanjo dalo priključiti več monitorjev. Koliko? Do štiri. Test sledi.

Čeprav te kartice niso uporabne kot samostojni 3D pospeševalci, se odlično obnesejo v svoji prvotni nalogi - ploskovni grafiki. Ako pospeška tretje dimenzije ne potrebujete, so enakovredne vsaj enkrat dražjim. Idealna opcija, če (do)kupujete voodooja. ATIjeve imajo boljšo podporo, zato jih priporočam onim, ki se začenjajo ubadati z ekso-tičnimi operacijskimi sistemi ali TV tunerji. Tudi 3D grafiko bolje prebavljajo, za nameček pa imajo delne gonilnike OpenGL. Matroxova productiva po drugi strani nima neke bistvene prednosti pred ATIjem, razen kančka hitrejše 2D grafike. No, lahko jo nabildate z dodatnimi moduli, kar je v času DVDja pomembna prednost, vendar ATI za ceno desetih zelencev (ameriških dolarjev) že ponuja programski dekoder (glej test v tej številki).

ATI xpert 98 8 MB dobite pri **PCHandu, 061/162-1235**, cena z davkom 12.000 SIT. Matroxovo productivo G100 8 MB prodaja podjetje **Iskra računalniki, 061/125-7299**, cena z davkom, 12 500 SIT.

2D in 3D v enem

Kartice v tem razredu so le za spoznanje dražjih od petnajst tisočakov, a sem jih vseeno uvrstil v drugo skupino. Zakaj? Ker sta na njih zmogljivejša procesorja, ki za razliko od RAGE pro in G100 bolj ali manj zadovoljivo prebavljajo današnje igre. Reče se jima Intel i740 in Nvidia riva 128.

Diamondov stealth SI. G460 je izdelan okrog novega Intelovega i740. Ker je i740 prirejen za vodilo AGP, kartic PCI s tem procesorjem ni in jih tudi ne bo. Stealth ima osem megazlogov SDRAMa in v procesor vdelan 200-megaherčni RAMDAC. Za primerjavo: vse kartice v prejšnjem, nižjem razredu imajo enako količino hitrejšega SGRAMa in 230 megaherčne RAMDACe. Počasnejši RAMDAC pomeni nižje osveževalne frekvence pri visokih ločljivostih. Stealth sicer zmore 1600x1200, vendar le v 256-barvnem načinu in z osveževanjem 60 Hz. Next to useless, bi dejali čezlužniki. Visoke ločljivosti torej niso odlika te kartice. Je pa zato stealth precej močan tako v ploskovni kot trorazsežni grafiki. Ploskovna sicer ne šiba tako kot na productivi, a je vseeno več kot dovolj hitra. I740 podpira prav vse standardne 3D funkcije z izjemo nekaterih načinov zameglevanja in mehčanja robov. Nikar si ne belite glave s tem, saj je mnogo bolj pomembno, da so zanj naredili gonilnike OpenGL tako za Okna 95/98 kot za NT. Pod Direct3Djem je stealth zadovoljivo hiter in nima težav z igrami. Kvaliteta slike ni nič slabša kot na voodooju. Čeprav je po hitrosti daleč za njim, je stealth povsem spodoben 3D pospeševalec. Ne zna predvajati filmov DVD, pač pa procesorju pomaga pri dekodiranju MPEG-1, Indea in Cinepacka. Privoščite mu lahko še Diamondovo mešanico med TV tunerjem in video vzorčevalnikom, DTV2000. Modula za strojno dekodiranje DVDja ni.

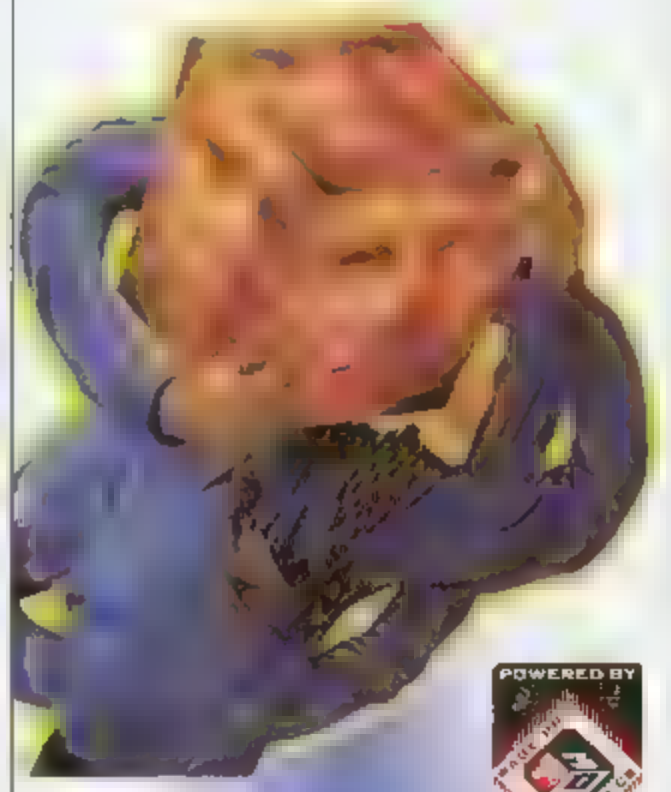
Nvidin grafični procesor riva 128 je bil prvi, ki je po hitrosti vsaj delno presegel prvega voodooja. Ima 128-bitno pomnilniško vodilo, vezano na štiri megazloge hitrega SGRAMa, vdelan 230-megaherčni RAMDAC in hudičevo dobro pomnilniško prepustnost. Primeren je tako za vodilo PCI kot AGP. Kmalu po izidu procesorja se je pokazala njegova največja pomanjkljivost, premalo pomnilnika. Pri Nvidii so izdelali izboljšano inačico riva 128ZX. ZX naslavlja do 8 MB in ima vdelan hitrejši, 250-megaherčni RAMDAC. Veliko proizvajalcev grafičnih kartic uporablja rivo 128 za svoje modele, vendar sta na sončno stran Alp pronicala le dva: Diamond in STB. Prvi si je izbral imeni velocity 128 in velocity 128ZX, drugi pa karticam pravi viper V330 4 MB in 8 MB. Vzemite na znanje, da je na velocityju 128 in viperju V330 4 MB riva 128, na velocityju 128ZX in viperju V330 8 MB pa riva 128ZX. Oba proizvajalca imata v programu inačice kartic s TV izhodom ali brez njega na vodilu AGP ali PCI. Uvozniki so to izbiro malce omejili, saj je V330 s TV izhodom težko dobiti, V330 8 MB pa dobavljajo le po naročilu. Velocity 128ZX pri nas je, vendar brez TV izhoda. No, če znate biti dovolj tečni, vam bodo uvozniki priskrbeli katerokoli verzijo. Preizkusil sem dva najbolj različna modela: viperja V330 4 MB PCI in velocityja 128ZX AGP, da bi ugotovil, ali razlike v hitrosti sploh so. Velocity je zaradi vodila AGP hitrejši pri 2D grafiki, vendar je razlika mnogo manjša kot sem pričakoval. Pri 3D grafiki je viper suvereno pred velocityjem. Zgolj iz radovednosti sem obe kartici preizkusil še z referenčnimi Nvidinimi gonilniki in presenečen ugotovil, da gre viperju 3D grafika res bolje od rok. Ker je bila razlika manjša kot z izvirnimi gonilniki, sklepam, da so Diamondovi fantje bolje opravili svojo nalogo. Kvaliteta slike je povsem spodobna, saj riva 128 podpira vse uveljavljene 3D funkcije. Le v Forsakenu so bile eksplozije grše kot na voodooju. Riva 128 je poleg 3Dlabsove permedie 2 edini procesor, za katerega so razvili polne gonilnike OpenGL. Z njimi lahko poganjate tako igre kot zaresne aplikacije. Vprašanje je le, katere so te aplikacije. Mar si ohranjevalniki zaslona v Oknih 95/98 zaslužijo to ime? Nadgradljivost kartic je povprečna. Velocityju lahko privoščite STBjev tuner, viperju pa Diamondovega DTV2000. Dekoderja DVD ni ne za eno ne za drugo kartico. Riva zna dekodirati le MPEG-1, Indeo in Cinepak.

Stealth, viper in velocity so dovolj hitri, da jih uporabljamo kot samostojne 3D pospeševalnike. Res pa je tudi, da nobena izmed kartic ne seže voodooju 2 niti do gležnjev. Imajo vse standardne 3D funkcije, kvaliteta slike 3D pospešenih iger je v nekaterih igrah za odtenek slabša, drugje enaka kot pri voodooju. So ustrezna izbira za skopuško igračkarsko nuljo, zahtevnim ponujajo premalo. Le še vprašanje časa je, kdaj bodo postali odpadni silicij, saj na trg prihaja nova generacija grafičnih 2D/3D procesorjev (S3 savage3D, Nvidia riva TNT, 3Dfx banshee). Stealth ima glede na količino pomnilnika prepočasen RAMDAC, zato se še štirmegabajtni viper pri 2D grafiki obnese bolje. Ako posedujete kvaliteten 17-palčni monitor, ga odpišite. Izmed vseh kartic se mi zdi še najbolj pripraven viper. Je najhitrejši v 3D, ponuja visoke ločljivosti z ustreznimi osveževalnimi frekvencami in je cenejši od velocityja.

AGP?

Spremenite vaš pogled na svet

3D



UPORABITE

GRAFIČNE KARTICE,
ki že sedaj prinašajo vse prednosti!

PC hand Computers

Brezovce 10
ind. cona Trzin
1236 Trzin

tel : 061/162 12 35
http://www.pchand.si

ŽELEZNINA

Diamond stealtha SII G40 prodaja PCX, **061/151-2333**, cena z davkom: 17.500 SIT. Tud. Diamond vipera V330 4 MB PCI prodaja PCX, cena z davkom. 17.400 SIT. STB velocity 128ZX dobite pri Eurocomu 2000, 061)/161-3393 cena 24 000 SIT

G200 - skoraj voodoo 2

Pričel je tiho in postal legenda. Ne, ni Doc Holiday, ampak G200, najnovejši Matroxov grafičn. procesor. Odlikujeta ga dve 64-bitni pomnilniški vodili, v procesor vdelan 230 al. 250-megaherčni RAMDAC, ogromna pomnilniška prepustnost (2,5 GB/s), podpora vodilu AGP in vsem 2D ter 3D funkcijam (32-bitni Z-buffer in trilinearno filtriranje), kar si jih poželi srce. Ima en TMU (texture mapping unit), nas ovi lahko do 16 MB SDRAMa ali SGRAMa in razteguje v deo MPEG ter DVD. Je osnova dveh kartic: millenuma G200 in mystiqua G200. Razlike med njima so, vendar majhne. Mystique ima SDRAM, millenium za spoznanje hitrejši SGRAM. Millenium ima 250, mystique 230 megaherčni RAMDAC in TV izhod. Obe kartici sta na voljo le za vodilo AGP. Nanju lahko zadegate skoraj vse. Za začetek je tu modul, ki šele pride ven, ki strojno dekodira filme MPEG-1, MPEG 2, DVD in zvok Dolby Digital AC3, modula za TV in LCD izhod, nazadnje pa še RainbowRunner G-series, potomec RainbowRunnerjev iz prejšnjih mystiquov in millenniumov, ki vašega Matroxa pretvori v skoraj profesionalni vzorčevalnik slik in videa. Video navdušencem Matrox ponuja še eno kartico: marvel G200. Marvel je enak millenniumu G200, vendar ima na ist. tiskanini RainbowRunnerja. Edino vprašanje je, kdaj bo prišel tudi v deželo na sončni strani Alp. Obstaja tudi millennum G200 SE z - zajemite sapo - 320-megaherčnim RAMDACom, ki zmore najvišjo ločljivost 2048x1536 z osveževanjem 75 Hz. Millennium G200 je enostavno najhitrejš. 2D pospeševalnik doslej. Tudi v 3D bi pobral lovoriko, če ne bi bilo voodooja 2 (glej graf). Ako gre verjeti specifikacijam, zmore G200 v sekundi narisati 100 milijonov pikslov in osemcelt. milijon in pol trikotnikov. Praksa pa ni daleč stran od teorije: G200 premore 80% moči voodoja 2. Čip podpira prav vse 3D funkcije, zato je kvaliteta pospešenih iger enaka kot na voodoju 2. Ali boljša, saj vseskozi računa v 32 bitnem barvnem načinu in rezultat šele v končni stopnji iznsovan a slike pretvori v 16-bitnega. Ponuja tudi 32 biten način, vendar v njem deluje do 40% počasneje. S kartico dobimo gonilnike za Okna 95 in NT. Tisti za Okna 95 zaenkrat še ne poznajo OpenGLa. Z Matroxove spletne strani si lahko poberete DirectX wrapper, ki prestreza klice OpenGL in jih pretvarja v Direct3D. Pred tem nštalirajte DirectX 6, saj wrapper s petko ne deluje. Z njim lahko igrate. Kvako, kaj več pa ne morete početi. Odveč je povedati, da se hitrost wrapperja niti približno ne more primerjat. s hitrostjo pravih gonilnikov OpenGL, ki bodo kmalu nared.

Kartice s procesorjem G200 so trenutno najhitrejši 3D pospeševalniki med klasičnimi grafičnimi karticami in obenem fantastična alternativa voodooju 2. Tudi najnovejše igre so zanje šala mala. So najbolj nadgradljive v svojem razredu. Če se želite malce resneje ukvarjat. z videom, vam nihče ne nudi več kot Matrox. Zmorejo visoke ločljivosti z visokimi osveževalnimi frekvencami. Edino, kar jim manjka, so pravi gonilniki OpenGL. A tudi ti pridejo. Najboljša plat medalje pa je cena: z davkom vred 27 000 SIT. Ne ostane mi drugega kot da Matroxovem millenniumu G200 pripnem Jokerino kot najboljši grafični kartici nasploh. Dobite ga pri podjetju **Iskra Računalniki, 061/ 125-7299**

Izven konkurence

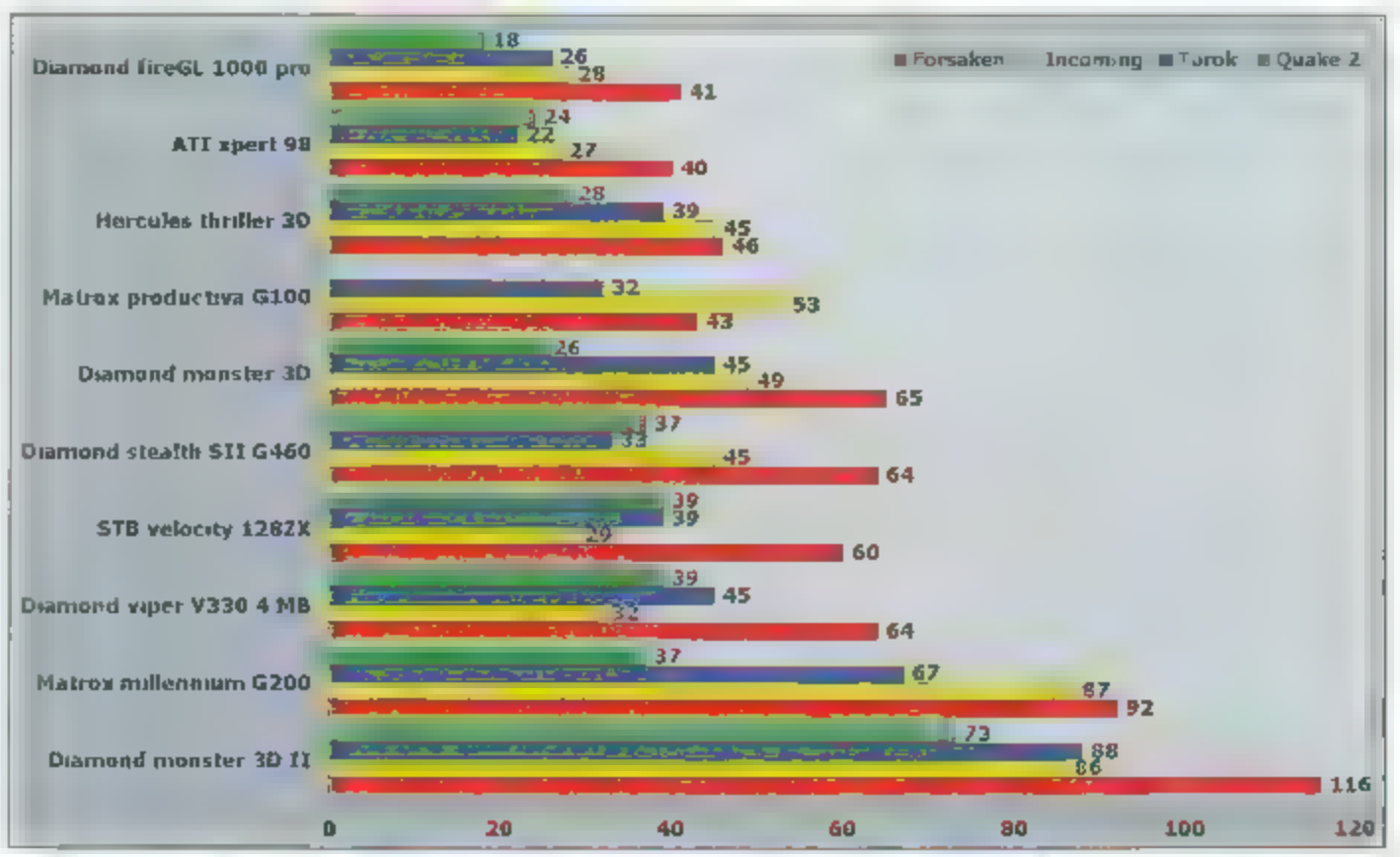
Res ne vem, v kateri razred bi stlačil Diamondovega fireGLa 1000 pro in Herculesovega thrillerja 3D. Sta svinjsko draga, dražja celo od millenniuma G200, ponujata pa podpovprečne zmogljivosti. Skratka, podn

FireGL 1000 pro temelji na včasih (poudarek je na včasih) konkurenčnem procesorju 3Dlabs permedia 2, ki ga odlikuje veliko podprtih 3D funkcij, prilagodljenost in popolna podpora standardu OpenGL ter dobra kvaliteta slike. Permedia 2 je evolucija čipovi, glint 500TX in glint delta. 3D abs pospešeno načrtuje naslednika permedie 2, permedo 3, kar je neizpodbiten dokaz za zastarelost procesorja. FireGL ima 8 megabajtov SGRAMa in v procesor vdelan 230 megaherčni RAMDAC. Velika hiba 3Dlabsove permedie 2 je, da podpira DOSovsk. standard VESA VBE le do določene meje. S fireGLom ne boste mogli pod DOSom igrati skoraj nobene igre v visok (nad 640x400) ločljivosti. Tudi čarovnije s SciTech Display Doctorjem ne pomagajo. O tej težavi sem se obsežneje razpisal v Jokerju 54. Zmogljivosti ploskovne grafike so ustrezne, a ko pride do pospeševanja tretje razsežnosti, fireGL bolj zavira kot pospešuje. Rezultati povedo vse. omenim naj še, da ima fireGL kvalitetno sliko, primerljivo z voodoojevo. Tudi gonilniki so bistveno boljš. kot pred pol leta, a to ne spremeni dejstev: permedia 2 je počasen procesor, fireGL pa zastarela in astronomsko draga kartica. Vse, kar zna, znajo druge bolje, hitreje in predvsem mnogo ceneje. Nočete je.

Podjetje Rendition je znano po samo dveh izdelkih. V času tretje generacije so fantje sestavili V1000, dokaj uspečen grafičn. procesor, ki se je pri nas prodaja predvsem v obliki Creative Labovih 3D blasterjev PCI. Nasledil. ga je V2200, srce Herculesovega thrillerja 3D. V2200 je imel to smolo, da ga je Rendition najavil v trenutku, ko se je Nvidia začela šopiriti s svojo rivo 128. Čeprav naj bi bila procesorja na papirju enakovredna, se je riva v praksi precej bolje odrezala. Dandanes V2200 velja za zastarelega, saj Rendition že dlje časa snuje njegovega naslednika, V3300. Herculesov thriller 3D ima poleg V2200 še 230 megaherčni RAMDAC, osem megabajtov SGRAMa, TV izhod, TV vhod, preko katerega lahko vzorčite slike ali filme MPEG in AVI ter standardn. VESA izhod za očala LCD. Veliko možnosti, kajne? Škoda, da je vzorčevalnik bolj igračka, očal pa pri nas nihče ne prodaja. Thriller zmore ločljivosti 1600x1200x16 in 1152x864x32 osveževati s 75 Hz. Hitrost 2D grafike je neka, povprečnega. Ker V2200 podpira vse 3D funkcije (celo anti-aliasing!), ima zelo dobro kvaliteto slike. Ni ne hiter ne posebej počasen. Spet nekaj povprečnega, kar bo že pojutrišnjem premalo. Ima gonilnike OpenGL ICD, a najti jih boste morali na Renditonovi domači strani. Tako kot fireGL 1000 pro je tudi thriller astronomsko drag. V primerjavi s (cenejšim!) millenniumom G200 ponuja tako malo, da je vsaka misel na nakup smrtni greh.

Zakaj voodoo 2?

Test je pokazal, da nadomestki za voodooja 2 so. Resda počasnejši, a cenejši in z enako kvaliteto slike. Toda še vedno je voodoo 2 3D pospeševalnik numero uno. Zakaj? 3Dfx se je dobro ustoličil kot podjetje, ki poleg najhitrejših 3D pospeševalnikov nudi odlično podporo tako uporabnikom kot programerjem. Celo tako prijazni so, da k razvijalcem iger pošljejo svoje programerje, ki pomagajo pri razvoju. Zato bo Glide ostal ena najbolje podprtih knjižnic. Še vedno bodo igre, izdelane samo za Glide in samo za 3Dfxove voodooje. Poglejte Unreal, streljačino z najboljšo grafiko, ki je šele nedavna dobila popravek za OpenGL. Zato voodoo 2 kljub ceni ostaja najboljši 3D pospeševalnik za igričarje. S prihodom gonilnikov za DirectX 6, ki bodo podpirali multitekstuiranje, bo pridobil še najmanj 30% hitrosti. Gledano s stališča zmogljivosti, ki bodo zadostovale še za vsaj eno leto, sploh ni drag. Dandanes vas 12 megabajtnik velja osemintrideset tisočakov. Če k temu prištejemo še cenen 2D pospeševalnik za osem jurjev, je to skupaj šestinštirideset prešernov, kar je le za sedemnajst tisočakov več od Matrox millenniuma G200. Razlika pa je - verjemite nam - vredna svojega denarja. Je že tako: več denarja, več muzike.



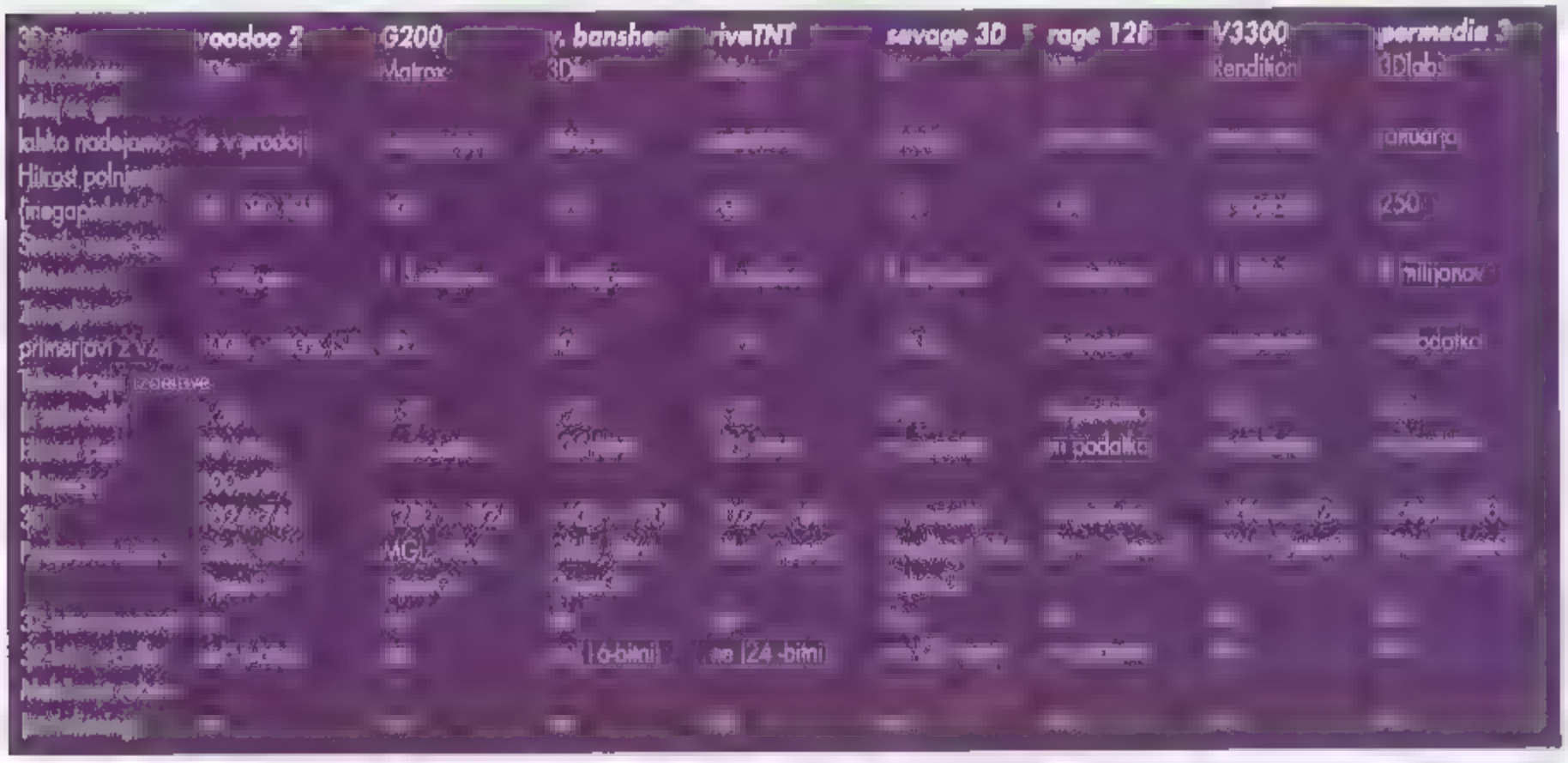
➡ **Rezultati so v številu slicic na sekundo. Testni racunalnik: P2 300, 64 MB pomnilnika. Vse kartice sem testiral pod karseda enakimi pogoji. Vsynca se pri xpertu 98, thrillerju 3D, velocityju 128ZX in viperju V330 ne da izključiti, zato sem igre preizkusil pri vseh osvezevalnih frekvencah od 60 do 120 Hz in objavil najboljsi rezultat.**

Snail, 3D uvod, kr neki, krc, bzz, mljh, HD fail, lese pulj, zmrz, riset, ribut...

3D pospešeno

V preteklem mesecu se na področju 3D železnine ni zgodilo nič presenetljivo novega. Uroš se je zapodil v testiranje 3D kartic, ki jih trenutno lahko kupite pri nas (in ki so nakupa tudi vredne), medtem ko sem se sam spravil nad internet in nad slovenske prodajalce

Po mukotrpnem brskanju in klicanju sem uspe sestaviti nekaj tabel. Prva, ki si jo lahko v vsem



sijaju ogledaš, vsebuje primerjavo 3D kartic, ki se bodo zgodile do konca leta, s trenutno aktualnim prvakom, voodoojem 2 in zmagovalcem Uroševe ga testa, čipom Matrox G200. V njej boš lahko našel večino podatkov, ki so zanimivi za hardverasko malo bolj osveščenega Jokerjevca. Na to, kako se bodo v resnici obnesle prihajajoče kartice bomo na žalost morali še malo počakati. Kot lahko razbereš iz tabele, je voodoo 2 še vedno kartica, s katero je treba računati. Sicer se vse bodoče kartice hvalijo z novimi, boljšimi lastnostmi in višjo kakovostjo slike, toda voodoo ima nekaj, česar druge kartice nimajo. Voodoo ima Glide, lastno knjižnico in enkratno podporo zanjo, kajti večina iger, ki kaj veljajo, to knjižnico podpira. Glide pri posamezni igri pomeni tudi do dvakrat višjo hitrost kakor prek Direct3Dja. Pri igrah, ki podpirajo glide in Direct3D, se lahko še dobri stari voodoo ena kosa s takimi strojčki, kot je Matroxov G200.

Tako sem sestavil še dve tabeli, v katere sem nameta vse kartice z voodoojem 2, ki jih je danes moč dobiti v Sloveniji. Osemmegabajtne verzije se počasi poslavljajo, ker so se pojavile že prve igre, ki uporabljajo več pomnilnika, kot ga ima voodoo 2 z 8 MB. Dober primer je Need for Speed III, ki na karticah z 8 MB sicer deluje, vendar lahko le lastniki voodooja 2 z 12 MB uživajo v fantastično narejenih kabinah vozilc. Trenutno sta pri nas v prodaji le dve kartici z 8 MB pomnilnika in kar pet različnih kartic s polnih 12 MB. Ker imajo vsi voodooji 2 enake zmogljivosti, je razlika njimi ednole v ceni in priloženem programju. Primerjavo teh dveh postavk si lahko ogledaš v tabeli.

Tlačenka™ 18

Na tlačenki 18 lahko najdeš precej novih, zelo zanimivih in grafično prijetnih špilov, od katerih je ogleda zelo vredno nadaljevanje avtomobilske mesarnice Carmageddona in simulacije motokrosa Motocross Madness, ki navdušuje s svojo enkratno pokrajino. Na tlačenki 18 si lahko med drugim ogledaš še demo prvega 3D pospešenega golfa, prišle pa so tudi težko pričakovane popravki za nekatere igre. Tako je Final Fantasy VII dobil podporo za rivo 128. Pri Sierri so spoznali, da z nepospešenimi igrami ne bodo prišli daleč, še zlasti, če gre za letalske simulacije. Tako so izdali dodatek, ki ga bodo veseli vsi lastniki kartic 3Dfx. Red Baron II je namreč dobil podporo knjižnici Glide. RB II s 3Dfx tako postane popolnoma nova igra, kajti igralnost se zaradi zelo gladkega premikanja poveča za nekajkrat. Unreal je bil po svojem izidu deležen mnogih kritik zaradi pomanjkljive podpore 3D karticam, ki niso voodoo. Tlačenka 18 tako vsebuje še verzijo beta popravka za OpenGL. Reč je treba namestiti na prav nameščen Unreal (brez mrežnega popravka) in natančno slediti navodilom. Prvotno je bil namenjen le Rendition ovim karticam V2100 in V2200, vendar lepo deluje tudi na karticah z i740, na permedii 2 (pocasi) in rivi TNT. Če imaš kakšno od naštetih kartic, si namesti popravek, drugače pa velja počakati na končno verzijo, ki bo vsebovala tako mrežne izboljšave, kot tudi popolno podporo knjižnicam Direct3D.

➡ 3D pospešen Red Baron II res leti.

Šnelkurs grafičnih kartic

Namesto obsežne doktorske dizertacije o delovanju grafičnih kartic je *UroŠ* tokrat pripravil lahkotno branje, ki vam bo razširilo računalniška obzorja. Ali vsaj pospešilo prebavo.

Surovi podatki povejo o nekem izdelku mnogo več kot napihnjeni prospekti Specifikacije pišejo ljudje, ki so stvar izdelali, prospekte pa strokovno nepismeni, a z vsemi žavbami namazani marketingarji. Na njihove limanice se ujame veliko ljudi. Gonilni moto marketnigarjev po vsem svetu je: čim manj ljudje vedo o stvari, ki jo bodo kupili, tem bolj se jih da nategniti. Pri avtomobilih smo se že nekako navadili, da najprej pobrskamo po lastnostih. Prostornina ter moč motorja, teža, dimenzije pnevmatik, spisek dodatne opreme in podobne stvari povedo o plehovini mnogo več kot umotvori: "Fiat. Ustvarjamo s strastjo." Če na grafične kartice gledate s te plati, vam bo kojci jasno, kdo je v tem svetu Ferrari in kdo Lada

Grafična kartica ni nikakršen bavbav Oglejte si sliko in brž boste doumeli, da je sestavljena iz posameznih komponent. Sive gosenice na rdečem polju so pomnilniški čipi Na turkiznem polju je samo en čip, ki mu pravimo RAMDAC. Zadevi na rumenem polju se reče čip flashROM. Z modro je označen konektor kartice, srce vsega pa je (v našem primeru zelo barvit) grafični procesor. Če odštejemo plastiko, na katero je elektronika prilotana, nekaj pokromirane pločevine in priključek za monitor so to vsi sestavni deli. In kaj počnejo? Pravijo, da je vprašanje najboljši odgovor, zato vas sprašujem, kakšna je vloga grafične kartice v računalniku? Najbrž grafika Kartica je posrednik med računalnikom in uporabnikom Od računalnika dobiva navodila, kakšno sliko naj prikaže na monitorju Brez nje bi bilo vaše računalo skorajda neuporabno. Vas zanima, kako ji to uspe? Berite naprej

Na kratko in jedrnato

Preden se spustimo v digitalno, si oglejmo analogno plat grafike, torej monitor. Sestavljen je iz elektronike in katodne cevi, v kateri so trije elektronski topovi. Zaslonska površina katodne cevi je razdrobljena na mnogo majhnih točk, ki merijo približno četrt milimetra. Točke so sestavljene iz treh delov, rdečega, zelenega in modrega. Trije topovi strejajo elektrone vsak v svojo komponento točke Ob stiku elektrona s fosfornim premazom le ta zažari. Barva svetlobe je odvisna tega, kako hitro elektroni priletijo v tri pike. Topovi morajo prižgati vsako točko posebej, začnejo pri skrajnem levem zgornjem kotu zaslona, nadaljujejo do skrajnega desnega zgornjga kota, se nato premaknejo eno vrstico niže, vse dokler ne pridejo do skrajnega desnega spodnjega kota. Zgodba se spet prične v zgornjem levem kotu zaslona. V (...) sekundi je treba sliko izrisati najmanj šestdesetkrat, saj fosforne celice oddajajo svetlobo zelo kratek čas. Enemu prehodu čez sliko pravimo osvezitev, vsem prehodom v sekundi pa osveževalna frekvenca. Dolgotrajno buljenje v zaslone z nizko osveževalno frekvenco ni priporočljivo, ker slika preveč utripa. Posledice so utrujenost, glavoboli in oči, kakršne imajo angora zajci. Komite VESA je dokazal, da so ljudem neškodljive le osveževalne frekvence, večje od 75 Hz

Slika je v digitalni obliki shranjena tudi v pomnilniku grafične kartice. Ima svoje dimenzije, ki jim pravimo ločljivost. Ločljivost izražamo v številu stolpcev in številu vrstic, ki jih tvorijo točke. Ločljivost 640x480 pomeni, da ima slika 640 stolpcev po 480 vrstic. Vsaka točka lahko zavzame barvo iz množice 256 65 tisoč ali 16,7 miljona barv. Prvi množici pravimo 8 bitni, drugi 16-bitni in tretji 24 bitni barvni način Od barvnega načina je odvisno, koliko bajtov v pomnilniku grafične kartice je treba za en piksel V 8-bitnem načinu samo enega, v 16-bitnem dva, v 24 bitnem tri. Z večanjem števila razpoložljivih barv in z večanjem ločljivosti se večajo pomnilniške potrebe. Čim več pomnilnika grafična kartica ima, tem večje ločljivosti in več barv lahko prikaže. Za današnje potrebe so štirje megabajti minimum.

A sam pomnilnik še ni dovolj, da bi sliko videli na monitorju. Povedal sem že, da je monitor, ki sliko izrisuje, analogna naprava, slika v pomnilniku grafične kartice pa je shranjena v digitalni obliki Zato potrebujemo pretvornik ali RAMDAC. Čip RAMDAC je na sliki označen s turkizno barvo. Njegova edina naloga je, da nenehno bere pomnilnik bajt za bajtom, digitalen zapis pretvarja v različne napetnostne nivoje in jih skupaj s sinhronizacijskimi signali posreduje monitorju. K Ramdacu podatki pritekajo digitalno, od njega tecejo analogno

Najpomembnejši element na grafični kartici je grafični procesor, saj so nanj vezane prav vse ostale komponente. Pravzaprav ne počne nič drugega kot bere pomnilnik grafične kartice, vanj piše (spreminja sliko) in prek konektorja za sistemsko vodilo prejema ali pošilja podatke centralnemu procesorju. Sliši se enostavno in v resnici tudi je. A posegi v pomnilnik so vse prej kot enostavni. Razdelimo jih na dva velika dela: tiste, pri katerih deluje le kot posrednik med sistemskim vodilom in pomnilnikom kartice, in tiste, pri katerih spreminja pomnilnik brez pomoči centralnega procesorja. V prvem primeru govorimo o nepospešeni, v drugem pa o pospešeni grafiki.

Nazadnje lahko rečemo kakšno moško še o čipu flashROM. FlashROM je oznaka za pomnilniški čip, ki hrani vase vpisano vsebino tudi ko ga nehamo napajati z električno energijo Neštetokrat ga lahko pobrišemo in znova napolnimo s podatki Zaradi te odlike je nadomestil čipe EPROM, ki so se do nedavnega uporabljali na grafičnih karticah in matičnih ploščah In kaj je shranjeno v njem? BIOS ali Basic Input/Output System, podaljšek VESA VBE različnih verzij, mikrokoda za grafični procesor in še kaj bi se našlo Skratka, grafična kartica brez flashROMa je mrtva grafična kartica

O hitrosti

Preden začnem razpravljati o hitrosti, se vprašajte, kaj sploh je to. Kakšna je hitra grafična kartica? Odgovor je mnogo bolj zapleten kot se zdi na prvi pogled, saj ima povprečna kartica kot je ATI Xpert 98 kar tri 'hitrosti' Razdelimo jih na ploskovno, pospešeno ploskovno in pospešeno 3D grafiko.

Ploskovna grafika je grafika, pri kateri težaško delo opravlja centralni procesor računalnika. Izračunati mora, kaj, kam in kako naj riše ter podatke o sliki prenesti prek sistemskega vodila in grafičnega procesorja do pomnilnika grafične kartice Grafični procesor je le posrednik med dvema postajama. Take sorti v okenskem žargonu pravimo grafika Direct Draw. Je najbolj enostavna in učinkovita Srečamo jo pri dvodimenzionalnih igrah: avanturah (Discworld), arkadah (Abe's Odysee) in strategijah (Starcraft) Tudi igre s strojno nepospešeno trirazsežno grafiko sodijo v to skupino (na primer originalen Interstate 76)

Današnje grafične kartice so vse po vrsti dovolj dobre za tako grafiko, hitrost pa lahko vsaj približno izmerite s testi DirectDraw fir. Ziff-Davisovega WinBencha. Odvisna je od tipa grafičnega procesorja, širine podatkovnega vodila kartice, hitrosti pomnilnika in obremenjenosti pomnilnika s strani RAMDACa. Počasnost gonilnikov zanemarimo, saj na ploskovno grafiko ne vplivajo.

Hitrost pospešene ploskovne grafike se pozna le in samo pri običajnem delu z Okni 95 Ko so v času

Oken 3.0 inženirji pogruntali, da uporabniški vmesniki operacijskih sistemov počnejo pravzaprav eno in isto, so grafični procesor naučili izvajanja nekaterih najbolj pogostih funkcij (risanje črt, krogov, zapolnjevanje likov) in s tem močno razbremenili centralni procesor. Tem funkcijam pravimo funkcije GDI (Graphical User Interface). Stos je v tem, da grafični procesor izvaja funkcije GDI brez posredovanja centralnega, pa še mnogo hitreje za povrh. Razlike v hitrosti GDI so med karticami precejšnje, a še vedno velja, da je vsaka nova kartica dovolj dobra. Z WinBenchevimi testi GDI lahko izmerite tudi to hitrost, ki je odvisna od hitrosti ploskovne grafike, precej več pa od grafičnega procesorja in kvalitete gonilnikov. Pospešena trorazsežna grafika je tisto sladko jabolko, v katerega smo ugriznili šele pred dvema letoma. Hitrosti pospešene prostorske grafike (še enkrat v okenskem žargonu) pravimo hitrost Direct-3D, odvisna pa je od hitrosti nepospešene ploskovne grafike, tipa grafičnega procesorja in gonilnikov zanj. Skratka, od vsega. Srečamo jo v skorajda vseh sodobnih igrah od avantur do streljank. Najbolj očitni predstavniki 3D grafike so Quake, Unreal, Need for Speed 3, Forsaken, Turok in Incoming.

Gonilniška zmeda

Ena od odlik sodobnih operacijskih sistemov je, da delujejo s pojmbno strojno opremo, če le so zanjo napisani gonilniki. Pred obdobjem pospešene trorazsežnosti so bili gonilniki za grafične kartice dokaj enostavni, s prihodom prvih 3D pospeševalnikov pa so se stvari zapletle. Procesorje za 3D pospeševalnike je izdelovalo več podjetij, zato so bili zelo različni. Skupnega standarda ni bilo, zato se je vsak proizvajalec znašel po svoje. Nekateri so navezali stike z razvijalci iger in jim ponudili nekaj modnih kuvert, da so začeli igre predelovati za njihove pospeševalnike. Drugi so razvili nek vmesnik med pospeševalnikom in igro, dokumentacijo zanj pa porinili v roke programerjem. Tretji niso naredili nič, le čakali so, da kdo izmed vodilnih mož na pecejaški sceni reče kakšno pametno. In Microsoft je rekel: naj bo DirectX. In kaj je DirectX?

Z njim je mali mehki začrtal hierarhijo programskih modulov, ki jih izkoriščajo predvsem igre. Slišano, učeno, a stvar je sila enostavna. Da dandanes spravite v pogon neko 3D pospešeno igro, potrebujete ustrezno grafično kartico, gonilnike zanjo, neko 'zadevo', ki uporablja te gonilnike in 'reč' ki podpira zadevo, ki uporablja gonilnike. Zadevi se reče Direct3D in je ena izmed programskih knjižnic v paketu DirectX, reč pa je aplikacija, igra, skratka nek program. Brez take razvejitve ne gre, saj so grafični procesorji še vedno preveč različni, proizvajalci pa se ne morejo dogovoriti za skupen standard. Preden začnete peti hvalnice Microsoftu, naj vam zaupam še nekaj stvari. Direct3D ni ne prva ne edina 'zadeva'. Mnogo pred njo je Silicon Graphics iznašel OpenGL. OpenGL z verzijo 1.1 je v pecejaški svet prodrl le zaradi Johna Romera in njegove Kvake, a prodrl je. Proizvajalci grafičnih procesorjev pospešeno razvijajo gonilnike za ta standard. Tu je še Glide. 3Dfxova knjižnica, ki podpira samo procesorje iz obratov 3Dfxa (voodoo graphics, rush, voodoo 2). Ker Glide deluje samo na voodoojih, lahko do konca izkonsti njihovo hitrost. Za primer vzemimo Unreal, ki je zaradi hitrosti do nedavnega deloval le prek Glida.

Inštalacija gonilnikov za Direct3D je pod Okni mačji kašelj, saj računalnik vse postori sam. Z OpenGLom je drugače. Nekje v imeniku /Windows/System imate datoteko OPENGL32.DLL. Če je nimate, jo dobite iz Microsoftovega strežnika FTP. V tej datoteki je hkrati knjižnica OpenGL in programski gonilnik za renderiranje. Programski gonilnik je počasen, saj ne podpira strojnega pospeševanja. Če imate grafično kartico s katerimkoli sodobnim procesorjem razen Matroxovega G100, ste na konju. Oddeskajte na stran proizvajalca procesorja *(www.ime_proizvajalca.com)* in poiščite gonilnike OpenGL zanj. V paketu boste našli eno samo datoteko tipa DLL. Izvirni OPENGL32.DLL iz /WINDOWS/SYSTEM skopirajte v nek začasni imenik, na njegovo mesto pa postavite pravkar dobljeno datoteko in jo preimenujte v OPENGL32.DLL. Sedaj so vaša Okna OpenGL-ready. No, skoraj. Za i740, Rivo 128 in permedio 2 so razvili polne gonilnike OpenGL, kar pomeni, da v celoti podpirajo napisani standard 1.1. Vsaka aplikacija, pisana za OpenGL 1.1, bi z njimi morala delovati. Za voodooje in ostale procesorje polnih gonilnikov ni, zato pričakujte težave že od ohranjevalnikov zaslona. Še zanimivost: OpenGL se je prvič pojavil z GLQuakom. Zraven GLQuaka si dobil gonilnik po imenu 3DFXGL.DLL, pravzaprav miniaturni OpenGL za voodooja. Ker bo v bodoče izšlo več iger z osrčjem Quaka 2 (tud. Unreal!), postaja OpenGL čedalje bolj resen konkurent Direct3Dju.

Kaj za vraga je Vsync?

Če hočeš iz motorja v avtomobilu iztisniti vso moč, moraš do konca pritisniti na plin. Nekaj podobnega velja za grafične kartice. Ponovno preberite odstavek. Na kratko in jedrnato. Posebej pazite na del, kjer opisujem delovanje monitorja. Sedaj si predstavljajte, da želimo izmeriti hitrost 3Dfxovega voodooja 2 v Quaku 2. Nič lažjega, odtipkam timedemo 1 in demomap demo1.dm2 - voila - evo rezultata. Napaka. Nekateri grafični procesorji (G200 in voodoo 2) so tako hitri, da zmorejo v današnjih igrah zrisati več kot sto slik v sekundi. Če imate enega ali drugega, poizkusite tole. Ločljivosti 640x480 s 16-bitnim barvnim načinom določite osveževalno frekvenco 60 Hz. Poženite demonstracijsko verzijo Incominga takole. INCOMING.EXE -framerate. Opazujte števec MAX FPS. Ne bo presegel 61 slik na sekundo. Zakaj? Povečajte osveževalno frekvenco na 75 Hz in ponovite postopek. Tokrat števec ne bo šel čez 75. Se vam svita, v katerem grmu tiči zajec? Glide, DirectX in OpenGL imajo to lepo lastnost, da grafičnem procesorju dovolijo novo sliko začeti izrisovati šele, ko je žarek elektronskih topov v monitorju pripotuje iz spodnjega desnega v zgornji levi kot zaslona. Če je procesor tako hiter kot sta G200 ali voodoo 2, sliko izriše mnogo prej kot jo monitor osveži. Če povečamo frekvenco, se osveževanje pospeši, pospeši se tudi grafika, a v primeru voodooja 2 tudi to bolj malo pomaga. Edina pametna rešitev je, da odpravimo to omejitev. Vsync je pravzaprav sinhronizacija osveževalne (ali vertikalne, od tod V) kartice z monitorjem. Nekatere grafične kartice te opcije ne ponujajo, pri nekaterih je Vsync moč izklopiti prek menujev, pri tretjih pa je pot malce bolj zapletena. Pri Matroxovih karticah z G100 ali G200 morate v registryju poiskati zapis 'HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Matrox/PowerDesk/Current Settings', mu dodati črkovni niz 'Flip On Vblank', vrednost niza pa nastaviti na 0. Potem posegu se v možnostih programa Matrox PowerDesk pojavi nastavitev Flip on Vblank.

mlacom computers

Opekarska 51A
1000 Ljubljana

Telefon: 061 / 339-315
Fax: 061 / 339-314
E-mail: prodaja@mlacom.si
Http: www.mlacom.si

UGODNO!

ZA OSTALO POKLIČITE !!!

Cene so brez 5% prometnega davka

Sound Blaster

- Najnovejši proizvod Creative Labsa za profesionalno obdelavo zvoka
- Environmental Audio Extensions™ (EAX)
- PCI vodilo
- Podpora 256 zvokov

Supermicro P6DG6

- Najnovejši Intel GX440 čipset, 100MHz BUS, do 2GB RAM
- Dual Pentium II SLOT 1
- Krmilnik ADAPTEC SCSI UW 2x40 Mb/s z RAIDPort podporo

Targa

- Katodna cev Diamondtron (Mitsubishi)
- 40,4 cm vidne površine (17")
- Velikost pike 0,25mm
- Največja resolucija 1600 x 1200
- 100Hz pri 1152x864 ali 85Hz pri 1280x1024
- 3-letna garancija

Visoka kvaliteta - Nizke cene
Ugodni plačilni pogoji - Darila

Pokličite nas na našo novo lokacijo in se prepričajte !

Sodelujte v naši nagradni igri na http://www.mlacom.si

INTERNI NETI

NETLAJF #19

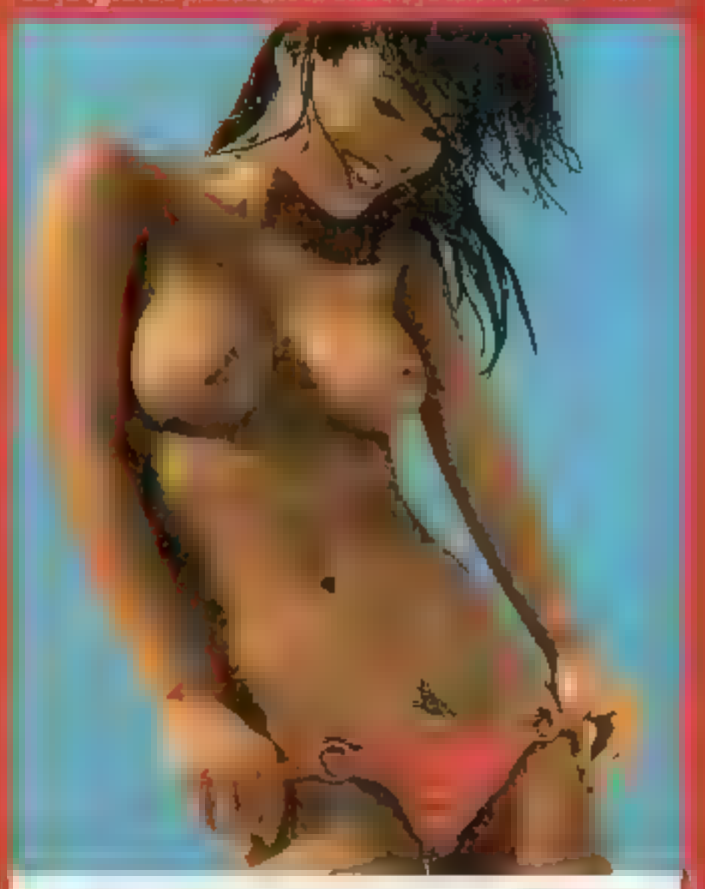
Igranje domišljijskih vlog prek interneta ali kako se je F-mafe zabavala zadnje dni avgusta.

Prijke so igre, pri katerih naša domišlji... dobi prosto pot ... od tukaj tudi njihov... me, Fantasy Role Playing, lepo preve... dene kot igranje domišljijskih vlog... Sodec po popularnosti Ultime, Diabla, Wizardrya, Might and Magica in še kake klasične igre FRP se je ta zvrst dodobra zasidrala v naše računalnike, prste in glave. Zategadelj je bil čas, da se igranje domišljijskih vlog preseli iz vnaprej programiranih iger in zgodb nazaj v popolno domišljijo posameznika. In kje je to mogoče? Na internetu, seveda. Tako se je nekega zvezdnatega večera na Ircarskem kanalu #odysee zbrala druščina potencialnih junakov in data domišljiji prosto pot. Vsak si je izbral lik, mu določil lastnosti, opremo, veščine, slabe in dobre lastnosti, oblačila in še kaj; točno tako, kot v računalniških igrah. Tako so se našli vilinec (ElvenLord), demonček (Faust), robati kmet (LFranz oziroma Quattro), hitroprsti tatič (Avatar) in skrivnostna princeska (Lea, moja malenkost). Demon je nosil s sabo knjigo urokov, ki nam je kasneje prišla še kako prav. Koristilo nam je lokostrelsko znanje vilinca, pa robustnost in moč razjarjenega kmeta. Tudi naladenka je s svojo očarljivostjo, izanjeno opravo in bičem pripomogla k vzdušju (vsak iz druščine jo je hotel zase in se je spogledoval z njo moški ljubijo nevarne ženske). Seveda, brez vodje oziroma gospodarja igre (game/dungeon masterja) ni šlo. On je namreč tisti, ki vodi igro, si izmišlja dogajanje, določi moč likov, količino zlata in število magičnih puščic, govori v imenu vseh gostilničarjev, lepih veških deklin, vojakov in nevarnih po_asti (ne)igralcev, Non-Player Characterjev oziroma likov, ki ne spadajo v druščino. On je srce igre, ostali pa smo igralci, ki njih pot vodi skozi skušnjave, nevarnosti in junaštva njegovega odra. Gospodar je kot vratar pri nogometu, podajač pri odbojki, playmaker pri košarki – je, skratka, nujen element igranja domišljijskih vlog prek neta. Naš odlični šefe je bil GStrela, ki je svoje delo opravil fantastično. Največja fora je namreč, da mora gospodar imeti se nekoliknaj večjo mero domišljije kot igralci, saj se mora prilagajati druščini, ki včasih govori bedarije in zapleta nerešljive situacije, brezglavo drvi v boj (ko bi lahko Lea vse rešila z lepim pogledom ali dvema) in viri zmaje tam, kjer jih ni. Poleg tega je on tisti, ki si zgodbe zamisli in druščino kar najbolje vodi. Da te ni najlažje delo, je izkusil ElvenLord, ki smo ga spravili ob živce, ko je drugo dogodivščino zajel v ameriški puščavi v sedemdesetih letih, in sicer na dolgi, od vročine stajeni avtocesti. Da ga popolnoma ne potunkamo; fant si je popolnoma dobro zamislil, da bi nas iz izgubljenega prostora skozi portal prenesel v tolkienovski svet. A vendar se vijinci, princeske in škratje, da ne omenjam novopečene... ga jetija (Sneti), nekako niso zašli v sodobnem času, v katerem divjajo motorji in pripeka sonce. Ampak ostanimo pri zgodbi, s katero smo začeli. GStrela si je zamislil Svet, de elo čudnega dogajanje, nenavadnih bitij, magičnih sil in Zlobe. Med popivanjem moških junakov je lokalni gostilni... vanjo prijokala Lea s prošnjo o pomoči. Fantje, ki jih je pač prevzela pametna črnolaska (Fantazija res ...), Sneti), njene globoke oči in predirljiv pogled, so se seveda junaško odzvali ter ji obljubili, da ji bodo pomagali pri reševanju težave. Njenega zaročenca je namreč ugrabil grd zelen zmaj in ga odpeljal neznano kam. Srečo Lelna, da je okrog vratu nosila magično ogrlico, ki ji jo je bil podaril predragi. Ogrlica ji je vedno znala povedati, kje približno je njen dragi. Da bi bilo vse skupaj še bolj zanimivo, je gospodar razodel, da se mogočni kmet spogleduje z Lea. No, gospodarjeva beseda je sicer zakon, vendar se da vse skupaj prekrditi, zategadelj je LFranz ostal praznih pogledov, Lea pa se je raje posvetila vijincu (zvestoba pa taka).

Po dnevnem čuvanju so junaki zaspali in se zbudili v prelepo jutro. Odpravili so se proti severu in naleteli na portal, ki se jim je pred nosom zaprl. Čakala jih je uganka: kako ga odpreti. Obenj je bila vklesana roka. Po raznoraznem ugibanju in poskušanju je druščina ugotovila, da je portal demonski in da je ključ demonske roke, ki naj najde mesto, na vklesu. Hm ... glej ga, zlomka. Faust je demon! Tako smo prešli v zakleti svet, ki ni obetal nič dobrega. Za zajtrk nas je napadla čudna druščina še bolj čudnih stražarjev, imunih na Leine čare (mater, so bili čudni!), ki smo jo z nemalo težav le potolkli (v glavah vojakov je kraljeval preljubi gospodar) in jim pokradli opremo. Potem smo se odpravili naprej, kjer se je na obzorju nisala velika opečnata streha. Izkazalo se je, da je to vasica s trgovino, nekaj hišami in nepogrešljivo gostilno, v kateri je vedno dovolj novic. Kot vestni plvči smo se seveda najprej odpravili popivat, kar se je kasneje izkazalo za ne najboljo pametno idejo. Zaradi vsega, kar se je dogajalo, smo namreč pozabili dokupiti opremo, ki smo jo izrabili ob poprejšnji bitki z stražarji. Medtem ko nas je večina maticala, je Faust na steni odkril sliko zelenega zmaja, ki je premikal oči. Povprašali smo gostilničarja, kje je dobil sliko, pa nam ni hotel povedati, dokler se ni Lea poglobila v njegove oči (bejbe paf zna). Ko se ga je LFranz napil do konca, je začel izzivati pretep, je Lea pobegnila iz gostilne pod bližnje drevo. Gospodar je skušal fante napeljati na idejo, da bi bilo morda dobro potolažiti objokano Leo, pa mu ni uspelo, dokler ni napeteže vojakov, ki so punco ugrabili. Blisk in grom se je ugodil, ko so se zaščitni ki pobje zapodili za karavano z ugrabljenim dekletom (ker kidnapenje namreč ni lahko zajca. Potolčene kosti je bilo treba obvezati in se zraven okrepčati, za kar je poskrbel gostilničar, ki je vsakemu junaku našel tudi družico za čez noč (orto orgijel :)).

Banda se je nato z gostilničarjem vred odpravila proti severu, kjer so naši kamp zelenih zmajev, v katerem so bila tako dekleta, kot tudi Lea predragi. No, po pol ure mlatenja, bičanja, pretepanja in bruhanja ognjenih krogel je druščina rešila ujetnika in je hitro podrhala do portala. Ta jih je zopet prenesel v Svet (jubej, napreji), kjer so se odpravili na poroko Lee in njenega predragega, za nameček pa je vsak dobil še jurja zlatnikov (=ogromno denarja). Fine, vege, end.

Morda se vam je zdelo pusto. Pa ni! Glavnemu dogajanju so dali svojevrsten pečat komentarji posameznikov, drobna dogajanja (odvezane vezalke, odpeti nedrčki, flirtanje ...) in domišljija, ki lahko ustvari najbolj nemogoče stvari in do potankosti opiše določeno okolje. Najodličnejša pogruntavščina GStrele je bilo metanje kock ob bojih. Ker v taj besedni igri FRP ni bilo tabel, ki bi pokazale, kako se kdo bojuje, kako mu gre in kako močan je, si je bilo treba izmisliti nekaj drugega. Vsakemu junaku smo na začetku določili moč, spretnost, obrambo in ostale tovrstne zadeve. Glede na to in na lastnosti nasprotnikov smo nato metali kocke. Ko je igralec napovedal napad, je vrgel kocko in potem pošteno (!!!) povedal gospodarju, koliko pik je vrgel. Če je bilo število enako, je napadalec nasprotnika zadel/udaril/vrgel/karkoli, sicer se je sovražnik za en krog ubranil napada. Če je igralec pošastkota zadel, je moral zlove vrči



Predjed za koledar 1999

QUATTROVE IGLE V KOPICI

"Mi najdemo vse, razen tistega, česar ne najdemo."

QUATTRO

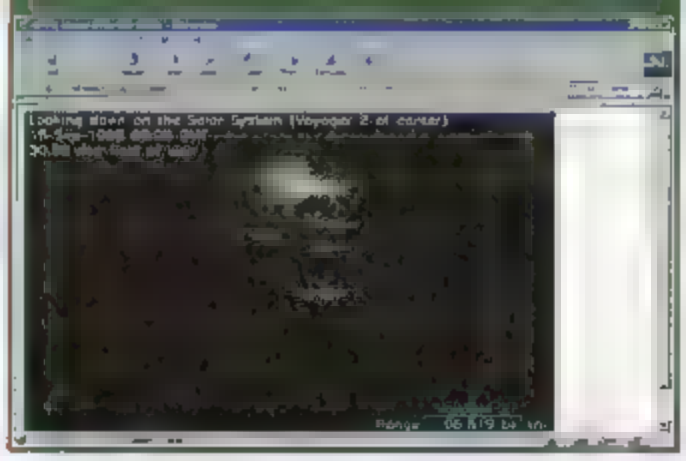
Oh, joj. Pošlji mi MP3 ali pa pošlji mi to in to igrico sta še vedno glavni temi vaših pisem. Da ne govorim o tem, da že dolgo nisem dobil pisma, ki bi si prislužilo orto iglo. Smisel igle je najti stvari na Vsemrežju, ki so zanimive, rahlo odštekane in pred-vsem in samo zabavne, poučne ali celo oboje. Veste, najbolj vesel sem pisem, v katerih vas zanima, kako poimenovati zvezdo, ali pa tuka, pr čujoči po ožaju planetov v sončnem sistemu, ali pa tisti 'Ljubim te' v različnih jezikih. Dvakrat razmisli, potem piši Quattru. Ajja, kar se tiče Grušovelj, ki ih ni na netu. So. Na tis telekom.si na karti Slovenije, tako kot vsaka vas. Še opozorilo: tistemu, ki ne bo priden, bom poslal sliko riti od znotraj. Tako.

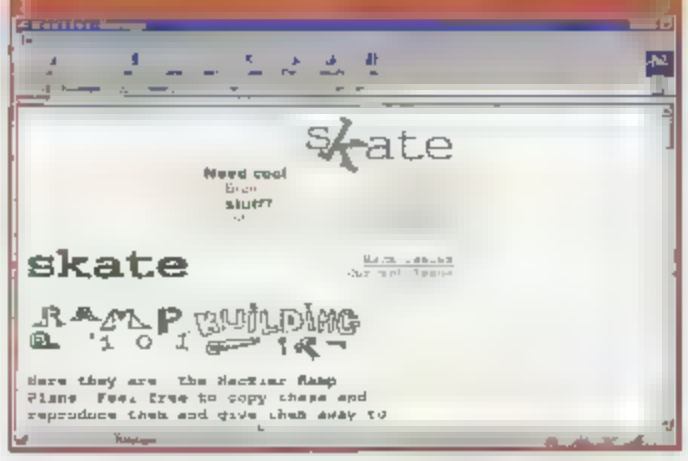
Kje na netu bi se dalo videti trenutni položaj planetov na njihovih krožnicah?

Pero

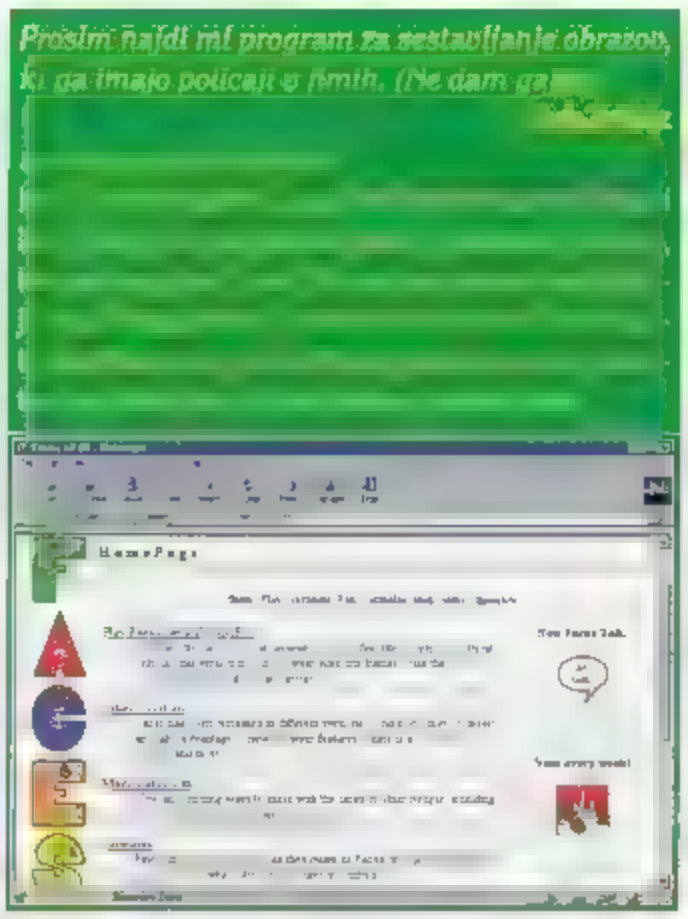
space.jpl.nasa.gov

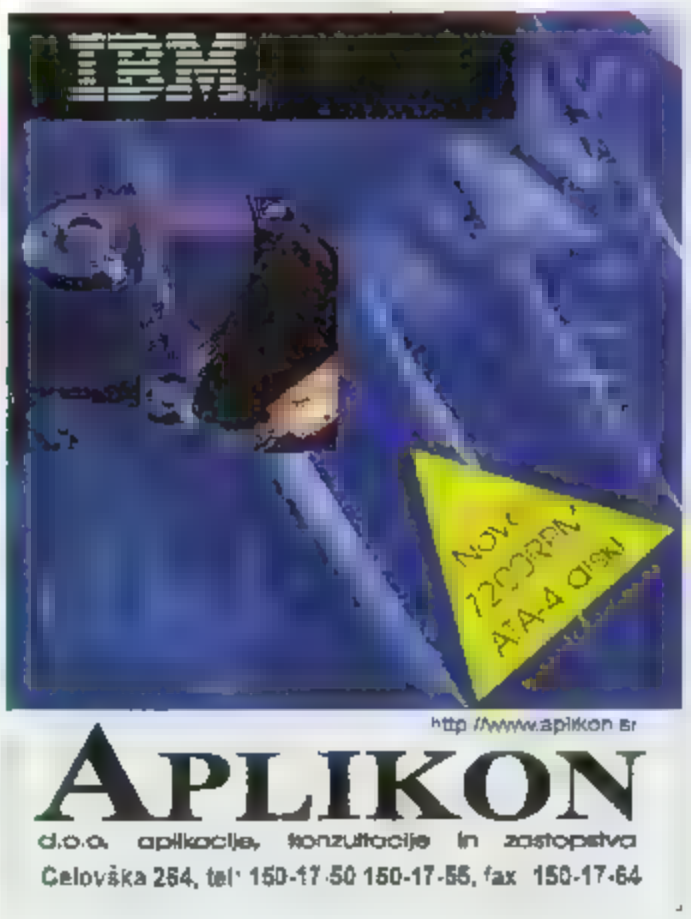
NASA se ukvarja z marsikatero neumno stvarjo, med plevarni pa se ji posreči napraviti tudi kaj uporabnega. Ena takih stvari je simulator našega sončnega sistema, ki si ga lahko ogledueš iz raznih zornih kotov, s katerega koli planeta v našem sistemu ali celo lunine povrh je vključen.





Prosim najdi mi program za sestavljanje obrazov, ki ga imajo policaji v fimih. (Ne dam ga





http://www.aplikon.si
APLIKON
d.o.o. aplikacije, konzultacije in zastopstva
Celovška 254, tel: 150-17-50 150-17-55, fax 150-17-64

Brnčičeva 13
1000 Ljubljana
Tel 061 161 3393 Fax 061 161 2383

EUROCOM 2000

RAČUNALNIŠKA OPREMA

INTERNET
HTML: www.eurocom2000.com
E MAIL: info@eurocom2000.com

Way To Go!

Za vse računalnike velja izredno ugoden kredit T + 0%(12 obrokov)

THEATER 1

- Pentium II 233
- osnovna 5 PCI 1 AGP
- 4 MB NITRO DVD
- ram 32 long dimm
- disketna enota 1.44"
- trdi disk 4.3 GB
- DVD ROM 2X/20X
- miška
- tipkovnica
- monitor barvni 17"
- zvočna kartica
- zvočniki 100 w
- TV tuner s teletextom dalj upr
- Licenčni Windows 95 SLO

Na tri obroke:
313.900,00 sit
Gotovina:
297.740,00 sit

DVD

FILMI NA ZALOGI

Računalniki THEATER so računalniki prihodnosti
Nič več ne bo potrebno kupovati posebej televizije, posebej glasbenega stolpa, posebej videorekorderja Računalnik vam omogoča poslušanje radia CD plošč , gledanje televizije in filmov v digitalni tehniki ter seveda vse ostale funkcije, ki vam jih omogoča domači računalnik Zvok v AC-3 tehniki pa vam pričara koncertno vzdušje kar v vašem domačem okolju Prihodnost je tu Ogledate in kupite si jo lahko v naši trgovini na Brnčičevi 13 v Ljubljani.

THEATER 2

- Pentium II 300
- osnovna pl. ABIT LX6
- 4 MB Velocity 128 AGP
- STB Theater AC-3
- ojačevalec AC-3 Maranz dp 870
- ram 64 long dimm
- disketna enota 1.44"
- trd. disk 4.3 GB
- DVD ROM
- miška
- tipkovnica
- monitor barvni 17"
- zvočna kartica
- zvočniki 150 w (bas + 4 satelti)
- TV tuner s teletextom dalj upr
- Licenčni Windows 95 SLO

Na tri obroke:
573.900,00 sit
Gotovina:
544.900,00 sit

DVD komplet NITRO

Če si sestavljate nov računalnik in želite DVD ste rešeni vseh skrbi V kompletu dobite hitro 2D in 3D kartico STB NITRO DVD ter DVD rom CREATIVE LABS DXR2, ki vam omogoča branje DVD rom - ov v 2x hitrosti hkrati pa 20x hitrost pri branju navadnih CD ROM ov

DVD DRIVE CL. DXR2
STB NITRO DVD
39.900,00 SIT

DVD cd romi velika izbira filmov in koncertov
Pokličite DVD klub 061 161 3393 in
Zahtevajte katalog

DVD komplet THEATER

Če pa želite samo nadgraditi vaš računalnik in že imate grafično kartico pa vam ponujamo STB THEATER ki vam poleg DVD dekodiranja ponuja tudi TV zhod ter enkraten zvok v digitalni AC-3 "surround" tehniki

DVD DRIVE CL. DXR2
STB THEATER
44.900,00 SIT

Računalniški sistemi -ABIT-

STANDARD

Intel Celeron 266 MMX procesor
Osnovna plošča ABIT LM6 LX AGP ATX
ATX midi tower ohišje
32 MB SDRAM pomnilnika
2,1 GB trdi disk WD UDMA
CD-ROM 24X hitrost
1,44 MB disketna enota
graf pospeševalnik na AGP vodilu 4 MB
zvočna kartica Yamaha 16 bit stereo
zvočniki 100W stereo
15" monitor low radiation-digitalni
slovenska tipkovnica Cherry G-83
miška Logitech PS/2 s podlago
licenčni Windows 95 OSR2 SLO
all Windows 98 ANG

159.900 SIT

STANDARD Plus

Intel Celeron 300 MMX procesor
Osnovna plošča ABIT LX6 LX AGP ATX
ATX midi tower ohišje
32 MB SDRAM pomnilnika
3,2 GB trdi disk WD UDMA
CD-ROM 24X hitrost
1,44 MB disketna enota
graf pospeševalnik na AGP vodilu 4 MB
zvočna kartica Yamaha 16 bit stereo
zvočniki 160W stereo
15" monitor low radiation-digitalni
slovenska tipkovnica Cherry G-83
miška Logitech PS/2 s podlago
licenčni Windows 95 OSR2 SLO
all Windows 98 ANG

169.900 SIT

[illegible]

Intel Pentium II 266MMX procesor
Osnovna plošča ABIT BH6 AGP ATX
ATX midi ohišje
64 Mb SDRAM pomnilnika PC100 Mhz
4.3 GB trdi disk WD UDMA
CD-ROM 32X hitrost
1,44 MB disketna enota
graf. pospeševalnik na AGP vodilu 8 MB
zvočna kartica Yamaha 16 bit stereo
zvočniki 240W stereo
15" monitor low radiation-digitalni
slovenska tipkovnica Cherry G-83
miška Logitech PS/2 s podlago
licenčni Windows 95 OSR2 SLO
all Windows 98 ANG

199.900 SIT

[illegible] Plus

Intel Pentium II 300 MMX procesor
Osnovna plošča ABIT BX6 AGP ATX 100 Mhz
ATX midi ohišje
64 Mb SDRAM pomnilnika PC100 Mhz
6.4 GB trdi disk WD UDMA
CD-ROM 32X hitrost
1,44 MB disketna enota
graf pospeševalnik na AGP vodilu 8MB
zvočna kartica Creative SB AWE64
zvočniki 240W stereo
17" monitor low radiation-digitalni
slovenska tipkovnica Cherry G-83
miška Logitech PS/2 s podlago
licenčni Windows 95 OSR2 SLO
all Windows 98 ANG

269.900 SIT

Vsi sistemi vsebujejo slovenska navodila za uporabo in imajo 24 mesečno garancijo

Digitalni fotoaparat Relisys Dimera 3500 29.900 SIT

Osnovne plošče LM6, LX6, BH6, BX6 -ABIT-

Grafični pospeševalnik
3D FX voodoo2 12 MB Sparkle
39.000 SIT

Tiskalniki Hewlett Packard, Epson, Brother, Oki

www.kos-computers.si

Vse cene brez 5% prometnega davkom. Za gotovino popust na računalniške sisteme.
Možnost plačila na več obrokov. 24 mesecev garancije na računalniške sisteme.
Dostava po dostavni službi kjerkoli v Sloveniji.

Scannerji E-LUX
3D A4 color 300x600 dpi EPP 16.900 SIT
3D A4 color 600x1200 dpi EPP 21.900 SIT
Scanner Teco
VM A4 color 600x1200 dpi SCSI II 27.000 SIT

SUN RISE COMPUTERS
IOC Trzin
061/ 162 1307
Fax 061/ 162 1327
sun rise@siol net

KOS COMPUTERS
Tomšičeva ul 4, Idrija
065/ 172 310
Fax 065/ 172 315
info@kos computers si

DOMŽALE
TPC Breza Domžale
061/ 716 634
Fax 061/ 716 634
peter cicerov@siol net

UMAX
Notebook - 320T ***309.900 SIT***
12 1" TFT Color display 233 Mhz Pentium MMX 32 MB RAM 2 1 GB trdi disk
20x CD-ROM, VGA 2 MB 16 bit zvočna kartica 1 44 MB d sketna enota
Point pad NiMH baterije, usnjena torba MS Windows 98

KVIZNIK

Bojna oprema je zelo pomembna stvar. Med to opremo na prvem mestu so... bleka... in obutev. Bi. mora... trpežna... udobna in uporabna. Veste, med pohajkovan... po... ican... parkih gozdovih in podob... prekrit... se vam lahko pripet... tarski... in tako ali ste lahko hvaležni, s... opremi... da vam... obesedno reši... življen... Zato vas bomo postavi... v nave... hipotetič... situacij... in pa odgovorite, kako bi pravilno ravnali v... h. Nazadnje pa bo... ste morali odgovoriti še na... ski... question...

1: S prijateljico (prijateljem, če si dekle ali drugače usmerjen) se sprehajaš po travniku. Naenkrat mimo tebe prihlača gromozanski bik in ti stopi na nogo.

a: Zat...s... AAAAAAAJ... ...UUUAAAAAAAAAAPRRRGHAAAAA

b: potlačiš bolečino in prijazno okaraš bika

Ti, ti pacek gra...

c: Ker nosiš bulerje DrMarten s... zeleno kar... ...e... ...ega hvaležna

2: Odpravljaš se na piknik. Kot zakleto pa vedno najdejo prav tebe, da moraš pritovoriti tako pet, šest kubikov raznih stvari, ki se jih na pikniku potrebuje. Zato boš:

a: na el pet pristaniških delavcev in jih besno hramil s špinačo

b: se z obrn... nasmehn... ...r iso' robc v DrMarten's rucksack of power, nahrbtnik... n... ...ravna tac...

c: jokal in ihtel do skrajnosti, d... er se te ne usmil... mama in vse skupa... pelje z domač... ...p...ri...epnikom

3: Kolikokrat so bulerji že rešili Quattrove prste pred zmečkanjem s strani goveda, konja ali predebele mačke?

a: ...avana stkrat

b: dva se'krat

c: ve...n...

Pr...v... odgo...ore obujte v bulerje in... ...h pošljite na pohod na d...ra...sko pet, do petega oktobra. DrMarten s po...kanja kar šest ...er...h nagrad. Čev... ...a...rbtnik pas... ...a...ce

Dobitniki namizniških grigomackov:

Jure Upovsek, 1241 Kamnik, dobi karte Netrunner;

Simon Belak, 1000 Ljubljana, dobi karte Vampyre;

[illegible]

Simon Koren, 2000 Maribor, dobi prav tako Dragon Dice.

3.5 LETA OSEMDESET STRANI

J

ŠTORIJA

DNEVNIK MLADEGA SUPERMANA

20. avgust

Prvi dnevnik. Danes sem se prvič zavedel svojih supermoči. Prej sem mislil, da nerazumljive občutke, ki jih občasno imam, povzroča moja domišljija, vendar sem danes ugotovil, da sem superjunak! Svoje moči bom uporabil za izboljšanje sveta, se borim proti kriminalu, sužnjelastništvu, korupciji in zanič reklamam za prane pralne praške. Potreboval bom tudi kostum. Mislim, da bi oblečen kot Superman lahko zastrašil kriminalce.

21. avgust

Drugi dnevnik. Imel sem kar nekaj dela, da mi uspe kupiti vse sestavine. Kdo bi si mislil, da imajo superjunaki toliko dela. Že vedno sem mi mogoče prišel do dobrega kostuma, vendar sem moral improvizirati. Mamino modro pajčico (modra majica z napisom TWO BEER OR NOT TWO BEER) imenuje rdeče hlačne copate in rumena kopalna brisača dajejo dovolj privlačen videz. Vendar to še ni vse. Zadnjič sem videl film o nekem superjunaku in ker je imel dosti boljši kostum, dragulje in celo par videl prav podel. Mamo sicer prosim, da je podar prej dobila, vendar tudi to lahko nekaj napišem. Zaj mojega dnevnika ne bo nihče bral. Morda mu bom jutri šel po uporabi, kje je dobil kostum. Če drugače pomislim, bom kakšen moralni dilemi verjetno zapravljal. Jutri jo bom preharval rdeče.

23. avgust

Danes je zelo velik dan! Predvsem sem rešil svet. Včeraj je v časopisih pisalo, da ima bo čez 230 let zelo velikanski komet, pa sem odletel do njega in ga malčkič od strani. Zdaj bo zagotovo zgrešil Zemljo. Poleg je kakšne svoje hrisače. Rekel sem ji, da je zagotovo pozabila na kozmos. Res morem najti nov kostum.

Domislil se nekaj, da nebo superman ne gnan je taka. Experiment, moramo biti skromni in skriveti svojo identiteto. Zaj delamo za dobro svoji ne bodo opazili. Ne bi, mislim slavo ne škodi. Potem bi lahko šel v kakšno oddajo. Ja bi mi dal podpal čokolado.

24. avgust

Sestra je mojo brisačo že čisto ponorela. Očitno sem kupil zanič narvo, saj se ne dolmatinci dje vedno dobro vidijo. Ne bi, bom peč letal naokoli brez brisače. Ne bo tako spektakularno, zaj uživanje plapolanja blage za sabo. Ne bodimo, vendar, zaj hočem. Težka je življenja superjunakov. V časopisu je pisalo, da je komet spremenil smer in hitrost. Zdaj naj bi zadel čez 60 let. Ne bi je lahko podaljšal malo, da bo rodil, ne povzročil apokalipse, da rasejo Banke in da imajo telet. Mislil se bal pozne zame.

Zvečer

V šoli me gererji je tepel. Prevelikal sem, ko je prišel v telovadnico modra pajčevina, vezalko sem policijsko pasovino, jih odesela zapeljal do spomenika vojnarjev, da se pobrežali s plamenom. Kako pa moj kostum? Ne se takoj. Ja vesiš, in da se videnjeno osebo vojnarji? Pač sem imenoval tipa iz prejšnjega leta, ki se očitno bypali. Edino od njih je bil brez prijaznih fantov, da mi je dal čoko. Seveda sem tudi jaz pokazal svojo hvaležnost.

Mamo je dolžil, kaj je moj denar za nekaj takih čudnih copatov in mami. Nisem ji mogel dopovedati, da nimam pooblastil, njenjenj, da čevelkih oblek. Sploh ji nisem mogel povedati, da sem superman, ker ne bi mi dala pajkice del svoje uniforme. Jutri bom šel v trgovino in si poiskal nove. Denar imam.

Pravijo, da so televiziji spet reklame. Prevezane, reklame za prane praške! Ne TV! Ven bom napisal protestno pismo, saj jih nekaj vrtel.

25. avgust

Danes sem opravljal nekaj zanimivih del, recimo pomagal starčku čez cesto in podobno. Nesmem se več zdi letati okrog samo v boksaricah in majici, pa še precej hladno je. Ena mi je celo dala bombon, a sem ga hvaležno zavrnil, saj dobra dela počnem iz prepričanja, ne zaradi bombonov. Potem mi je bila žal, a prepričanja je vredna tega.

Nebesnega odgovore s televizije. Poslal jim bom še eno pismo, v katerem bom zagrozil s posledicami. Morda se bodo končno prestrašili in nehali vrteti reklame za prane praške.

Imel sem že dokaj časa, po sem odletel do kometa in ga prerinil par tisoč tilometrov drugam. Zdaj sem pa mende končno rešil svet.

1. september

Danes se je začela šola. Kot superman se mi zdi prav ponižujoče, da moram šo vedno hoditi v šolo. Mar ne vedo, da lahko vse šolsko znanje absorbiram v približno 22 minutah in 9 sekundah? Res je, da si potem zapomnim bore malo, ampak, da bom malo bolj pošasi in parabim vse uro in pol, mislim je to dovolj, da pokažem pri vsakem predmetu vsaj štirko.

Po poročilih je bilo, da se nameri obnesk nastrel zemlevec. Zopet je spremenil krožnico in bo Zemlje zadel čez 44 let. Presneto.

V televiziji ni bilo nebesnega odgovora. Mislim, da je čas, da jim malce pogrozim.

2. september

Danes sem dobil neopravičeno uro. Nisem krivi, da sem pa moral spet odletet do kometa. Zdaj sem mende z njim dokončno opravil.

Zvečer

Komet je zdaj očitno glavna novica v poročilih. Znanstvenik je razlagal, da naj bi predvidoma padel v atlantik, vendar je zdaj zmanjšal hitrost in bo padel šele čez 46 let, natančno na Rosenheim v Nemčiji in da bo izračunano vse s pokrogli osemsto kilometrov. V atlasu sem poiskal Rosenheim in ugotovil, da je to približno petsto kilometrov od nas. Hrauje. Očitno se bom moral razbit.

3. september

Danes sem prehlajen in ni mi treba v šolo. Zdaj sem s kometom opravil enkrat za vselej, vsaj prahu za mende lahko zadene Zemlje brez problemov. Mama me opravlja z zdravilom. Zaprav ji zagotavljam, da bom zdržal brez njega.

Kasneje

Vedel sem, da se ji smel z zdravilom. Moj prigovor mi je svetil modro luč v oči in sem moral bilmiti. Prišel je vrgel vrata s tačajev in bodo poškodovani tri pacienti, zdravnik pa je zdaj glih. Mogel sem se odštetavit v bolnico in kupit aspirin, da bo mama zadovoljna.

7. september

Dejan ne, da bi bilo malce moj dnevnik, zato sem ga skril s seznam zvonil. Zdaj ga mende ne bo nihče bral.

ITA-PLUS

IGRE IN PROGRAMI NA CD-JIH

JEZIKOVNI PROGRAMI

DORLING KINDERSLEY MULTIMEDIA

ELECTRONIC ARTS CLASSICS

ZDRAVILNI IN UPORABNI PROGRAMI

MICROSOFTOVA PONUDBA

MICROPROSE POWERPLUS

VIRGIN MASTER LABEL

PSYGNOSIS ARGENTUM COLLECTION

MINDSCAPE GOLD RESERVE

ACTIVISION ESSENTIAL

OTROŠKI PROGRAMI IN IGRE

EROTIKA

SPECIALNE PONUDBE

◆ naročila se lahko za eno leto (20% popust) ali za šest mesecev (10% popust) ◆ naročnikom garantiramo, da bodo vedno prejeli najnovejšo številko, ne glede na datum, ko so se naročili ◆ če se vam naročnina izteče, nas obvestite. Če je ne boste pravočasno poravnali, v naslednjem primeru ne boste več prejemali podatkov ◆ naročite se lahko tudi po telefonu, faksu ali po elektronski pošti ◆ VSAK NAROČNIK KLUBA MA POLNAKUPI SOFTVERA 5% POPUST NA REDNO CENO ◆ članarina za ◆ člani kluba pri nakupih na revijo JOKER 20% popust ◆ najkrajša doba članstva je eno leto ◆ edina člani klube znaja možnost kupovanj softver in hardver po zbočene nižjih KLUBSKIH CENAH ◆ edina ugodnost članstva je, da vsemi štirimi nakupe računalniških iger oz. programov v enem klubskem letu nas glede na znesek nakupa ◆ vljudno vas lahko prosimo naše naročnice, po telefonu / telefaksu ali pa kar v naši trgovini ITA Plus na Trubarjevi 14 v Ljubljani ◆ vse cene že vsebujejo 5% promet davek ◆ vsa pošiljke iz programa klube JOKER lahko naročite preko naše naročnice ali preko naših dveh telefonov (061) 131 12 033 ali (061) 302 782 ◆ enotni poštni stroški so 450,00 SIT ◆ naročenega vam prišljemo tudi po kurirskih službah GENERA, PARCE SLOVENIJA ali M-EXPRESS dostave plačila preverimo ◆ kurirske lahko plačate po povzetju ali s kreditno EUROCARD AMERICAN EXPRESS DINNERS ◆ prosimo vas, da pri naročanju pravilno napišete in preverite vse podatke ◆ pri nakupu nad 5 000 00 SIT plačilo na več obrokov, v tem primeru vam bomo takoj poslali po kurirski službi ◆ DO SEDAJ NAPREJ LAHKO PLAČUJETE TUDI S KREDITNIMI KARTICAMI!

NAROČITE NAJVEČJI BREZPLAČNI BARVNI KATALOG

ITA-PLUS

VIŠJI RAZRED MONITORJEV

Prijazni okolju

NOVO monitorji TECO Relisys in SAMSUNG SyncMaster

Najboljše cene!

	TEL SYS TE451/452	TE518B	TE768K	TE995	500b	700p	900p	1000p
DIAGONALA	14"	15"	17"	19"	15"	17"	19"	21"
VELIKOST TOČKE	0.28 mm	0.26 mm	0.25/0.26 mm	0.26 mm	0.28 mm	0.26 mm	0.26 mm	0.26 - 0.29 mm
NAJVEČJA LOČLJIVOST	1024x768, 60Hz (NI) 800x600, 85Hz (NI)	1024x768, 85Hz (NI)	1280x1024i, 75Hz (NI)	1280x1024i, 85Hz (NI)	1280x1024i, 60Hz	1280x1024i, 75Hz	1280x1024i, 85Hz	1600x1200, 75Hz NI 1280x1024i, 85Hz NI
PASOVNA ŠIRINA	65 MHz	108 MHz	175.5 MHz	202.5 MHz	80 MHz	135 MHz	230 MHz	230 MHz
FREKVENCA	H 30-54KHz V 50-120Hz	H 30-69KHz V 50-150Hz	H 30-86KHz V 50-150Hz	H 30-96KHz V 50-130Hz	H 30-69KHz V 50-160Hz	H 30-85KHz V 50-160Hz	H 30-96KHz V 50-160Hz	H 30-107KHz V 50-160Hz
ZASLON (TOVARN. NAST.)	250 x 187 mm	268 x 198 mm	312 x 232 mm	360 x 270 mm	287 x 200 mm	306 x 230 mm	352 x 264 mm	390 x 292.5 mm
ZASLON (MAKSIM. NAST.)	POLNI EKRAN	POLNI EKRAN	POLNI EKRAN	POLNI EKRAN	280 x 210	320 x 240	366 x 275	402 x 301
NASTAVITVE (tovarniške)	8	14	14	18				
NASTAVITVE (uporabniške)	4	14	14	10				
STANDARDI	EPA	DPMS / NUTEK	DPMS NUTEK 95	DPMS NUTEK	EPA NUTEK VESA 95	EPA / NUTEK / VESA 95	EPA NUTEK VESA 95	EPA/NUTEK/VESA/PFC 95
TCO								
cena/SIT	**22.522,-**	**28.500,-**	**62.370,-**	**118.503,-**	**46.452,-**	**95.182,-**	**131.502,-**	**258.143,-**

Za široko potrošnjo in poslovno uporabo. Visoke performančne zmogljivosti. 3 LETA GARANCIJE.

ERGONOMSKO IN ESTETSKO IZDELAN MONITOR, PRILAGOJEN STANDARDOM VESA/EPA/MPR II/TCO, ZELO PRAKTIČEN ZA UPORABO, Z VISOKIMI PERFORMANSAMI, PROIZVEDEN PO CERTIFICIRANIH STANDARDIH ISO 9000 standard: ISO 9000, UL, CSA, BZT, FCC B, DHHS, TUV/GS, CE, MPRII, NORDIC (TCO 92)

sezonska razprodaja

plačaš 2, dobiš 3 igre

ZA NASLOVE KOMPLETOV POKLIČITE PO TELEFONU 061 13 12 033

vsi kompleti po: 8.900,-

DUNGEON KEEPER
Dolgo pričakovana in odlična strategija, kjer prevzamete vlogo podzemnega gospodarja. Sami ustvarite svoj pekel in podžigate nasprotniku. Ocena Joker 91% ! MPC 8.190,00 SIT

REDLINE RACER
Končno smo dočakali najnovejšo uspešnico založnika UBI SOFT ki ga poznamo predvsem po uspešnicah Rayman in F1 Racing. RR je odlična simulacija vožnje z cestnimi motorji, dih pa vam zastane ob odlični 3D grafiki. Slovenska navodila.
MPC: 8.490,00 SIT

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP
Vaš cilj je uvrstitev na svetovno nogometno prvenstvo v Franciji 1998. Odlična grafika in gibljivost, profesionalni komentarji, doslej najboljša simulacija nogometa. Slovenska navodila.
MPC 7.790,00 SIT

SID MEIER'S GETTYSBURG
Le kdo ne pozna Sida Meierja mojstra uspešnic kot sta Colonization in Civilization? Gettysburg je njegova najnovejša uspešnica. Če obožujete dobre strategije, te igre ne smete zamuditi. MPC 8.890,00 SIT

LEARN TO SPEAK (FRENCH, SPANISH, ENGLISH, GERMAN, JAPANESE)

Serija je zasnovana tako, da vas nauči govorjenja, razumevanja, branja ter pisanja jezika. 30 poglavij. Posebej priporočamo začetnikom.
MPC 16.490,-

ULTIMATE HUMAN BODY 2.0
Vodnik po človeškem telesu z natančnimi slikami in zanimivimi mikrofotografijami.
8.990,00

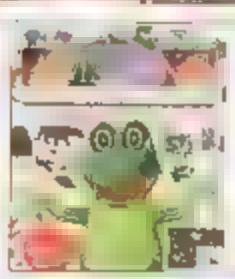
za vsak nakup

PONUDBA DECEMBRA darilo

DARILO: BARVNI TISKALNIK CANON BJC 250 **21.990,-**

BARVNI TISKALNIK HP 690C+ **45.800,-**

BARVNI TISKALNIK EPSON STYLUS COLOR 300 **24.990,-**



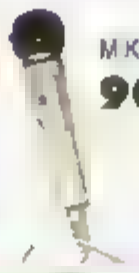
AMAZING ANIMALS ACTIVITY PACK
Pisani svet vrtnih živali in eksotičnih bitij na Zemlji. Program je zasnovan na podlagi TV serije iz studijev Walta Disneya.
MPC 6.190,00 SIT

SLUŠALKE Z MIKROFONOM

Člani kluba JOKER vabljeni v naš demo center na Petkovškovem nabrežju 17 v Ljubljani (med Ljubljanico in Trubarjevo), kjer lahko brezplačno preizkusite vse igre. NA VOLJO 8 RAČUNALNIKOV.

MIŠKA 3 TIPKE **1.390,-**

CDR TDK 650MB 75 min
1 kos: **380,-**
10 kosov: **3.600,-**



MIKROFON **900,-**

SESTAVLJIVA ŠKATLA ZA 110 DISKET **600,-**

SESTAVLJIVA ŠKATLA ZA 110 DISKET + 20 DISKET SKUPAJ **1.990,-**

POKLIČITE ZA CENIK OSTALE IZBIRE

VSTOPITE V KLUB JOKER IN KUPUJTE CENEJE

ITA-PLUS d.o.o. Trubarjeva 14 1000 Ljubljana TEL: 061/ 13 12 033 302 762 FAX: 302 727

http://www.ita-plus.si

VČLANITE SE V KLUB JOKER IN KUPUJTE CENEJE

UGODNI KREDITNI POGOJI:

BANČNI KREDIT 12 MESECEV - T+0% OBRESTNA MERA

NADGRADITE IN POSPEŠITE SVOJ RAČUNALNIK

VideoLogic

SOUND BLASTER 64 PnP
SONIC STORM 3D
SORROUND EFEKT NA PCI VODILIH
12.590,-

DARILO:
HUGO NA SNEGU

3D Leader

3D GRAFIČNI POSPEŠEVALNIK
APOCALYPSE 3D POWER VR
16.590,-

DARILO:
3 IGRE: Rfe 98, Nightmare creatures, Ultimate Race Pro + DEMO IGRE

N O V O !

19" MONITOR Samsung SyncMaster 900p+TCO

Najnovejši model je idealna odločitev za profesionalne grafične oblikovalca, CAD/CAM inženirje in DTP izvajalca. Velikost točke 0.26mm, UltraClear Coating, Dynamic Focus System, digitalne kontrole, upravljalec displaja s padajočimi meniji. Za uporabnike PC-jev in Macintoshev. PFC zagotavlja racionalno porabo energije. TCO 95, 1600x1200(75Hz), 1280x1024(85Hz).
131.502,-

ZVOČNIKI PowerMax 1000

Dolby Surround ProLogic Amplifier
5 različnih zvočnih efektov
IR daljinski upravljalec
Subwoofer
2 satelitska zvočnika
2 visokotonska +
1 centralni zvočnik
SKUPAJ 1000W
45.900,-

PESTRA IZBIRA
PC-jev priznanih računalniških hiš
ISKRA RAČUNALNIKI, JEROVŠEK, PCX, SUNRISE

ZAHTEVAJTE CENIK !

PC CELERON PII266

OSN.PLABIT AH6, PROCESOR CELERON P II266+HLADILNIK, 32MB SDRAM, GRAF.KART.S3 VIRGE 4MB, SB YAMAHA, HDD SEAGATE 3.2 GB, FDD 3.5", MIDI TOWER ATX, CD-ROM 24x TEAC, TIPKOVNICA GERICOM WIN95 SLO, MIŠKA MEDIAPLANET+PODLOGA, ZVOČNIKI AKTIVNI 100W, 15" MONITOR TECO 5518 (1024x768/85MHz)
140.990,-

PC CELERON300

OSN.PLABIT LM6, PROCESOR CELERON PII300 +HLADILNIK, 2x32MB SDRAM, GRAF.KART.ATI 3D CHARGER 4MB PCI, SB SONIC STORM, HDD QUANTUM 5.1GB, FDD 3.5", OHIŠJE MIDI ATX, CD-ROM TEAC 32x, TIPKOVNICA GERICOM WIN95 SLO, MIŠKA +PODLOGA, ZVOČNIKI AKTIVNI 100W, MONITOR TECO RELISYS 15" 5188 (1024x768/85MHz)
170.290,-

PC INTEL 333

OSN.PL.ABIT BX6, PROCESOR INTEL PII 333 + HLADILNIK, 128MB SD RAM LO EPROM, GRAF.KART.XPERT@WORK 4MB, HDD QUANTUM 5.1GB, FDD 3.5" YAMAHA, ATX MIDI TOWER, CD-ROM 32x TEAC, TIPKOVNICA GERICOM WIN 95, MIŠKA LOGITECH+PODLOGA, ZVOČNIKI AKTIVNI 100W, ZVOČNA KART. VIDEOLOGIC SONIC STORM 3D PCI, MONITOR TECO RELISYS 17" 788B (1600x1200/85MHz)
266.173,-

DOPLAČILO: WIN 95: 18.900,00

5% PROMETNI DAVEK JE VKLJUČEN V CENI, VSE CENE VELJAJO DO RAZPRODAJE ZALOG OZ. DO PREKLICA. ZA MOREBITNE TISKARSKE NAPAKE NE ODGOVARJAMO !

BARVNI SKENER RELISYS

SCORPIO III-EASY3

A4, 30 BIT, ENKRATNI PREHOD, 1 BILIJON BARV, 1.024 SIVIN, 300x600DPI, INTERPOLACIJA: 9.600 x 9.600 DPI, MINIMALNA KONF: 486, PC all MACINTOSH EPP, AVTOMATSKI IZKLOP, OCR SOFTWARE, IMAGE SOFTWARE ZA EDITIRANJE, 16 IN 32 BITNI TWAIN DRIVER, OPCIJA: NASTAVEK ZA DIAPOZITIVE
GARANCIJA: 5 LET NA LUČ CCD
1 LETO NA SKENER
14.000,-

SCORPIO PRO S

600x1200DPI
INTERPOLACIJA: 9.600 x 9.600 DPI
SCSII ADAPTER
39.000,-

NASTAVEK ZA DIAPOZITIVE
19.500,-

SCORPIO III-SUPER 3

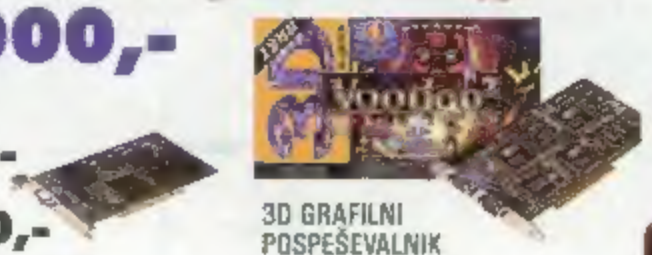
SCSII ADAPTER, 300x600DPI
INTERPOLACIJA: 9.600 x 9.600 DPI
21.000,-

NOVO !

Volan s pedali in z joystickom
4 FUNKCIJE V 1:
flight simulator, formula, combat, motocikl
18.900,-
CENA ZA ČLANE:
16.900,-

ZYKON

SB VIBRA 16
7.200,-
SB AWE 64
16.900,-



3D GRAFILNI POSPEŠEVALNIK
VOODOO RMR
38.850,-
VOODOO 12MB
48.950,-

CREATIVE
CREATIVE LABS

PC DVD BLASTER 24x, DVD ROM 2x, CD ROM 20x
27.900,-

INTERNI FAX MODEM
33.6 kbps
10.100,-
EXTERNI FAX MODEM
33.6 kbps SYSGRATION
13.150,-
EXTERNI FAX MODEM
55.6 kbps SYSGRATION
21.350,-

JOYSTICK SAITEK X36
21.900,-

Saitek

JOYSTICK SAITEK X8-30
7.140,-

3.129,-
JOYSTICK SAITEK X7-34

NAGRADNI KUPON

ZA DODATNI 10% POPUST skupaj: **-20%**

za nove člane KLUBA JOKER ob prvem nakupu CD iger in programov

NAROČILNICA

IME IN PRIIMEK .....

ULICA .....

POŠTA / KRAJ .....

TELEFON ..... TIP RAČUNALNIKA .....

☐ SEM ☐ NISEM ČLAN KLUBA JOKER

naročam: (poštnina za pakete je enotna in znaša 450.- SIT)

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....

Naročeno bom poravnal: ☐ PO POVZETJU
☐ EUROCARD ☐ AMERICAN EXPRESS ☐ DINNERS ☐ LB

ŠTEVILKA KARTICE .....

DODATNA ŠTEVILKA (samo pri AMERICAN EXPRESS)* .....

DATUM VELJAVNOSTI .....

* dodatna številka pri AMERICAN EXPRESS se nahaja nad številko kartice

VPISUJEM SE/ŽELIM POSTATI ČLAN KLUBA JOKER

☐ DA ☐ NE

Seznanjen sem z vsemi splošnimi pogoji.

DATUM ..... PODPIS .....

naročilnico oz. pristopni kupon pošljite na naslov: ITA-Plus d.o.o. KLUB JOKER, TRUBARJEVA 14, 1000 LJUBLJANA

E-mail: ita-plus@siol.net

KRAŽKA

ovlar ALEKSANDER SUJDOVIĆ | MADŽ. MESTO | STARORIMSKA JEDILNICA | DIVJA MAČKA | GRAFIČNA KARTICA | SL. KRAJ S TOVARNO OBUTVE | NEZNANA OSEBA | PRITOK DONAVE V ROMUNIJI | MOŠKI, KI RAD KLEPETA

VLOGA RAČUNALNIKA V OMREŽJU

PRVOPIS, IZVIRNIK

SMREKOV LUBADAR | SAMO, ZGOLJ / ZORMAN IVO

ROK KOPITAR / OKORNO STOPANJE | ITALEC | RASTLINA OŽEPEK / LOGIČNA AKCIJA

ZNAKOVNI NIZ / KONEC POLOTOKA

risba KIH | MOKI PODOBNA ZIMSKA PADAVINA | RAČUNAL. ZASLON / DOVOLJEN ZA OBRT | IVAN TAVČAR

NEKDANJI AVSTRIJ. ZUN. MIN. (ALOIS) | ZG. DEL STOPALA / CARGO IVAN | MARIBOR. TOVARNA / ANG. POET (JOHN)

OBRAČALIŠČE | GOSTINSKI LOKAL / RAČUNAL. STANDARD

SL. PISAVA ZA KRANIUM (LOBANJA) | AM. PESNIK (EDGAR ALLAN) | FILOZOF IZ MESTA ELEA

OČKA | VELIKO GLASBILO S TIPKAMI | VEČJA SKLADBA | PISATELJ. PEROCI / TEKOČINA V ŽILAH | VISOKI FIŽOL BOLJŠE SORTE

KOSITER | TELESNA IZLOČINA / NAKIT, OKRASJE | GR. MUZA KOMEDIJE | PAJČOLAN / DODATEK, DOSTAVEK

TENKA MREŽASTA TKANINA | ŽELEZNIŠ. VAGON / BARVA IGR. KART | BEATLES RINGO / GR. KRALJ AJETOS | ZAZNAVANJE S PRSTI | PROGRAMSKI JEZIK

OTROŠKA KNJIGA S SLIKAMI | KRAJŠA OBLIKA IMENA ANATOLIJ

REKA V NIŠU V SRBIJI | IGOR JELEN | VEZANO V GLASBI / ZLOT

EVROPSKI INFORMATIVNI PROJEKT | MNOŽICA ZNAKOV ZA IZRAŽANJE | PEČAT, STEMPELJ

GERMAN TITOV | BREZALKOHOLNA PIJAČA | EDEN PRVIH RAČUNALNIKOV | VULKAN NA FILIPINSKEM OTOKU MINDANAU

ČASNIKARSKO POROČILO | STARA JAPONSKA PRESTOLNICA | KORALNI OTOK

Gesli prejšnje križanke sta bili PRAVA MAČKA in MUTAN WILLY. Zanimivo - le redki ste uspešno rešili kražko. Rešite križanko, napišite gesli, ki izhajata iz slik, na priloženi kartončič, in ga zalučajte v bližnji rumeni nabiralnik.

Mamljive nagrade:
Need for Speed III
Red Baron II
Plane Crazy

Najsrečnejši nagrajenci so:

Darko Lovko, 8211 Dobernič, je dobil igrico Final Fantasy VII;
Sandi Radovanovič, 8000 Novo Mesto, je dobitnik Fighting Force;
Matevž Cugmas, 3210 Slovenske Konjice, pa dobi Primal Rage.

Ko je hudo, si prijatelji pomagajo, mar ne?

Male bolnike in njihove starše čaka v novi Pediatrični kliniki v Ljubljani bolj prijazna in varnejša prihodnost.

V podjetju Jerovšek Computers smo se odločili, da jim po najboljših močeh pomagamo pri izgradnji nove Pediatrične klinike.

Ste tudi vi že pomislili, kako bi lahko pomagali?
Nič še ni zamujeno. Pridružite se nam in prispevajte!

Pomagajte tudi vi!

PEDIATRIČNA KLINIKA Ljubljana

Prispevajmo za izgradnjo nove Pediatrične klinike v Ljubljani.

JEROVŠEK computers

Zahvaljujemo se reviji Joker za brezplačno objavo oglasa, Foto ateljeju D&D iz Medvod za fotografije in agenciji Smart-art iz Ljubljane za izdelavo oglasa.

Kako lepo jutro!

JEROVŠEK PLEIADES 300

17" monitor ADI Microscan 5P+

Pentium® II 300 MHz • osnovna plošča Intel SE440BX 512 kB, AGP, USB • 64 MB SDRAM LONG DIMM • trdi disk 6,4 GB EIDE • ATX midi tower ohišje • 1,44 disketna enota • grafična kartica STB Nitro DVD AGP 4MB • MS Windows 98 angleški • Microsoft Home Essentials 98 • Telefonski imenik Slovenije OEM • tipkovnica Cherry G-83, PS2 • miška Logitech Pilot • DVD pogon Creative PC DVD blaster • zvočna kartica YAMAHA 16 bit • zvočniki 180W

JEROVŠEK computers

MMM, DOBRA KAVICA.

JUTRA SO POSTALA ŠE LEPŠA, ODKAR IMAM NA MIZI NOV RAČUNALNIK

JEROVŠEK PLEIADES 300.

UŽITEK JE DELATI Z NJIM!

VGRAJENE IMA IZKLJUČNO VRHUNSKE KOMPONENTE IN JE HITER KOT STRELA, IMA **TRI LETA GARANCIJE**, POLEG VSEGA PA SO GA PRI JEROVŠKU SESTAVILI TAKO, DA NOČ IN DAN DELUJE BREZHIBNO. PA ŠE TRGOVINA IN SERVIS STA TAKO REKOČ ČEZ CESTO.

AMPAK SAMO ZA VSAK SLUČAJ.

•

TALE MAŠINA GA NAMREČ NE BO VIDELA.

SAJ JE JEROVŠEKI

HTTP://WWW.JEROVSEK.SI

POSLOVNE ENOTE:

- DOMŽALE – Brezniikova ulica 17, (061) 714 975
- LJUBLJANA – BTC, hala D, (061) 185 1686
- EKSPRES – Tovarniška cesta 12, (066) 38 219
- MARIBOR – Minska ulica 22, (062) 225 850
- KRANJ – Koroška cesta 5, (064) 363 160
- NOVO MESTO – BTC, Ljubljanska 27, (068) 316 165
- MURSKA SOBOTA – Cankarjeva 14, (069) 27 620
- NOVA GORICA – Tolminskih puntarjev 4, (065) 202 370

Obiščite trgovino

Pentium in Intel Inside logo sta registrirani blagovni znamki podjetja Intel Corporation.
MMX je blagovna znamka podjetja Intel Corporation.

PRIPRAVLJENI NA NOVE TEHNOLOGIJE